电子游戏与电脑游戏

1999·12



跨越2000

世纪珍藏版

科学时代 (半月刊)

一九九九年第十五期
(总第 44 期)

主办单位	海南省科技咨询服务中心
出版	科学时代杂志社
编辑	科学时代杂志社编辑部
本刊顾问	常志海 林英 黄宗道 尹双增 黄进先 林维纲
本刊法律顾问	海南弘钢律师事务所/陈任雄 林接明
社长兼总编辑	陈日岷
副总编辑	张立 章之洁 卢克 冠文
策划总监	肖裕藩
执行主编	卢克
执行副主编	冠文
本期责编	陈宇
版面设计	张华
美术编辑	薛霜
国际标准刊号	ISSN1005－250X
国内统一刊号	CN46－1024/G3
国内总发行	重庆市邮政局
订阅零售	全国各地邮局
邮发代号	78－117
出版日期	1999 年 12 月 15 日
印刷	山东烟台新华印刷厂篷莱厂
广告许可证	琼工商广字 04 号
电子邮件信箱	reader@newtype.com.cn
读者热线	010－62924382
广告发行部	0351－7066387
投稿信箱	北京市清河邮局 062 信箱
邮政编码	100085
定价	6.50 元

电子游戏与电脑游戏

目录

CHRONO CROSS クロノ・クロス

CHRONO CROSS

基本系统及主线流程攻略

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:RPG
媒体:CD－ROM×2　发售日:1999年11月18日

主人公セルジュ的旅行……

在海边的アルニ村，主人公セルジュ与村民们平稳地生活着。一日セルジュ幼时的玩伴レナ与他一起来到オパーサ浜，就在二人回忆此前的事情时，突然一个声音在不断呼唤着主人公的名字，之后セルジュ的视线变得异常模糊，最后他的意识完全坠入黑暗之中。

当他醒来后发现レナ不见了，一个老人告诉了レナ在アルニ村，在村中发现レナ好像并不认识他，村中的人也与セルジュ这个人不十分熟悉，只有レナ说10年前她青梅竹马的好友セルジュ就死了，现在他的墓就在村西的山岸上。对这个事实既不能理解并且十分伤心的セルジュ来到山岸上，在此遇上了アカシア龙骑士团的人，就在危机时刻一个谜之少女キッド出现。此后セルジュ便开始了一个大的冒险。






两个时空之中的人物差异

World

世界观

两个不完全相同的世界

在并行的两个世界中，セルジュ会不断地在HOME WORLD和ANOTHER WORLD中穿行，在这两个世界中地名几乎是完全相同的，但村中的样子与人们的经历和性格会有很大变化。这些事物与人会对主人公セルジュ的命运会有很大影响。两个世界中的人或事件可能有某些因果关系。

HOME WORLD

生育主人公セルジュ的世界，一切的一切都按正常的进程发展着，人们对セルジュ的存在没有任何疑问。


テルミナ普通的民家


生育セルジュ的家

房屋的变化　人物的变化

ANOTHER WORLD

似是而非的世界，在这里人们认为セルジュ是从另外一个世界来到的，人们的生活习惯与HOME WORLD不同。



テルミナ内的大豪宅


另外一个人的家

自由度高、复杂的战略性构成的战斗系统

游戏中采用了崭新的战斗系统，每个角色都有自己的行动力，通常攻击和魔法元素攻击都会消费行动力，当一个角色行动时另外两个角色会根据数值使行动力回复。战斗画面的左上角元素场的变化，这些系统要求玩者有很强的战略意识。

●クロス・シーケンス・バトル(CROSS 战斗系统)

在行动力许可的范围内输入指令，可以对敌人使用物理攻击或魔法攻击，由于角色行动是自由的，所以角色行动的顺序对作战是很重要的。

左右胜利的三大要素

●エレメント(元素)

与魔法有相同的性能，每个角色的元素一回作战只能使用一次，使用的时机会左右到战局的变化。

●フィールドエフェクト(场地属性)

战斗场地的属性，场地的属性对角色的先天属性和使用元素的属性有很大联系，是重要的战斗要素。

敌人的反击

由于战斗的自由度很高，因此相同的敌人在不相同的场下会有不同的攻击方法，而敌人攻击时一般都会使用对他有利的元素，这样会时常打乱自己的战斗布属，因此在战斗前观察场所和敌人的先天属性是很重要的。

1. CROSS 战斗系统

考虑敌方能力的战略

战斗时的行动

战斗中每个角色都会产生复杂的行动组合，为了能将敌人打败，玩者没有必要按常规攻击，你可以在一名角色行动后不使用元素，而换另一个角色，等到角色的元素等级都到最高时，再使用对敌人有利的元素一气将敌人击败。像这样的方法在战斗中还有很多。轻攻击的伤害力低但可以多次使用。元素的攻击高，但会消费很多行动力。这样在战斗中会充满紧张感。

攻击 通常物理攻击，弱－强的威力和命中率成反比，对其它角色的行动力回复量也会产生不同的效果

元素 攻击系和支援系的特殊能力，元素等级有使用界限。

防御 防御敌方物理攻击的方法，对元素攻击防御无效。

逃走 中断战斗进程并脱逃

弱攻击 / **中攻击** / **强攻击**

↑元素等级上升
↑自己处的角色行动力回复
↓减少自己的行动力

战斗中的状态部分

画面下方的状态部分，分别表示可以使用的元素等级和行动力残量，这是战斗中最直接的状态表示。战斗中各角色的行动力数值也是组织下一轮进攻的重要参数。



2. 元素

使用强大特殊能力

元素的使用条件

与以往的 RPG 不同，元素包括了传统的魔法，必杀技和道具，它所体现的魔法又包括攻击系、支援系和召唤系。这一切是战斗的重要组成。但是它也有自己的使用限制。这是由角色的元素等级所决定的，每个角色的弱、中、强攻击会增加 1.2.3 的元素等级。每种元素在一回战斗中只可使用一次，下一次战斗时它会自动回复初始状态。

LV1	LV2	LV3
■		
■	■	
■	■	■
■	■	
■		

使用时机很重要

元素的使用会消费很多行动力，在使用前最好能考虑是否有必要，攻击系和回复系的使用以不要令已方陷入僵局为好，当然也有不敌一切疯狂使用的时候(危机时)。



3. 场地属性

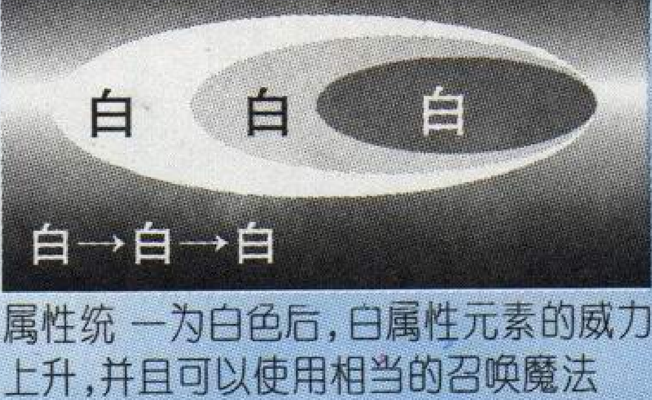
己方和敌方都同一地形效果属性

变化的地形属性

战斗开始时，敌我双方所在的地形会产生一个相应的元素场(混色时多，同色时少)。当战斗中的任何一方使用于元素攻击时，这个元素的属性便加入到元素场中，并替换一个原有的元素。战斗中敌人会使用有利的元素进行攻击，己方也应该这样，攻击时既要考虑到自己的先天属性，也要考虑到与敌方属性相克的元素。当元素变成同色时就可以使用与之相同颜色的召唤魔法了。



如顺序使用以前这三种元素就会产生这样的元素场



属性统一为白色后，白属性元素的威力上升，并且可以使用相当的召唤魔法

场地属性活用法

使用对自己有利的元素属性

使敌人有利的元素属性崩溃

最后使召唤魔法的发动成为可能

召唤元素

是召唤所必要的元素，比通常的元素有很大的效果，但如果场地属性不成为同色就不能使用。但这种元素在游戏中是很难取得的。



战斗前的准备

游戏中战斗的胜负不能单纯地用攻击力和防御力数值来计算，你必须在保证一定的攻击力和防御力的基础上合理地配置各种魔法元素。这与以往的RPG游戏不同，角色的各种状态数值以左图中的解说来表示。



①元素条的现状：元素配置的形状，当打败生要数人时可得到★，这样就会追加新的元素条。

② HP的现在值、最大值：当现在值为0时角色战斗不能。全员HP数值为0时GAME OVER。

③角色的先天属性：各角色所拥有的原始属性，基本上是不能改变的，全部属性共有6种

④影响到攻击力的腕力：角色的腕力加武器的攻击力就是现有角色的攻击力。数值越高产生的物理伤害越重。

⑤影响命中率的正确さ：与通常物理攻击的命中率相关的数值，数值越大命中率越高。

⑥影响魔法攻击的魔力：与元素效力相关的数值，魔力越高元素攻击威力最大。

⑦影响防御力的耐久力：防御敌方物理攻击是产生的伤害马此数值成反比

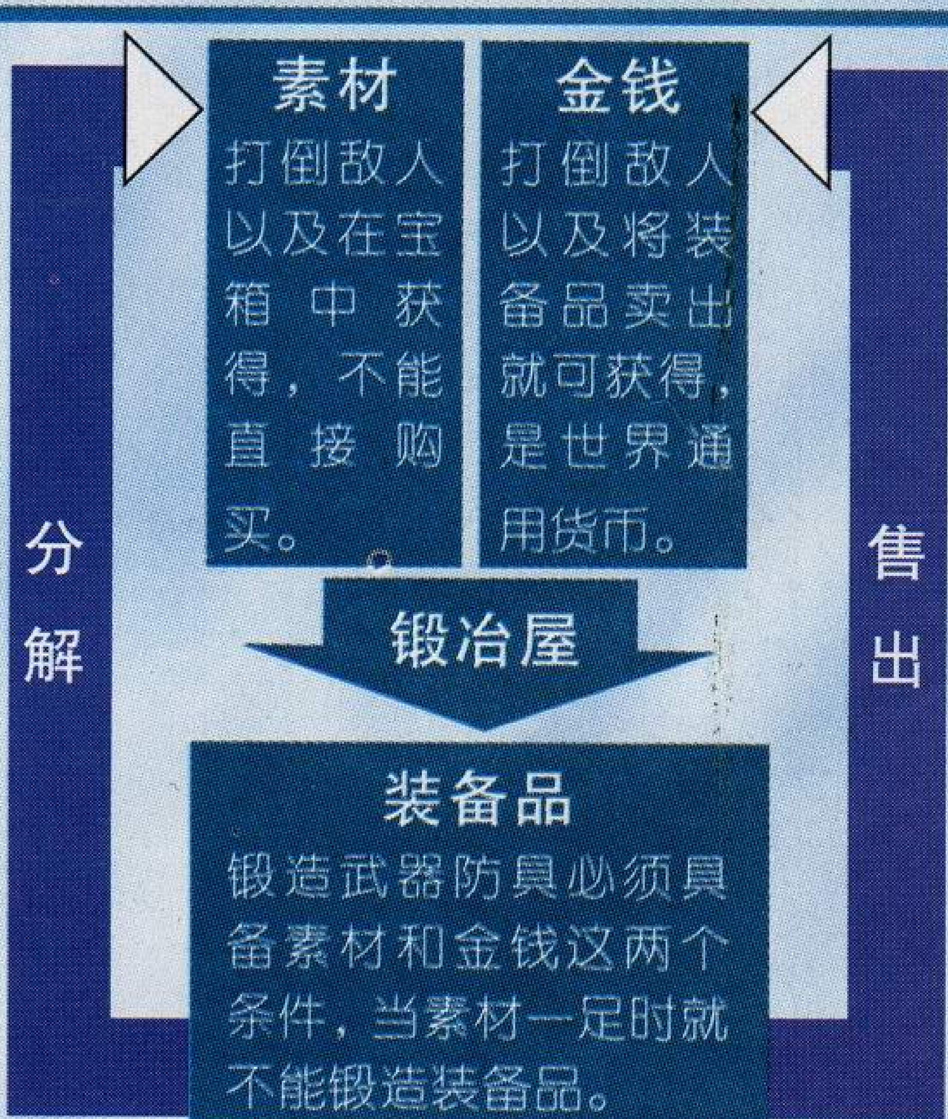
⑧影响回避率的身轻：与回避敌物理攻击相关的数值，数值越高，回避率也就越高。

⑨影响魔法防御的抗魔：抗数魔法攻击的数值。会影响敌魔法产生伤害值的大小。

⑩影响行动力回复量的スタミナ回复力：与行动力回复量相关的数值，数值越高回复越快。

装备品

游戏中的装备品与一般的RPG也不一样，首先它不能靠购买来获得武器防具，而是在拥有了某些素材的基础上才能打造出等级更高的武具，不用的装备品虽可以直接卖掉，但最好是将其分解。这样就得再次获得素材。某些角色的特殊武器，由于不能靠锻造获得，所以在分解这些武器时最好慎重一些。



元素条的设定

元素基本上是一回战斗只能使用一次，因此它配置的场所就显得十分重要，在低等级配置，发动时间早但威力低，在高等级配置，发动时间迟但威力高。两种配置方法各有其长短，要视角色的能力以及敌人的战力而定。

LV 低 ———— LV 高

效果 小 ———— 大

发生 速 ———— 迟

消费元素

消费元素与通常元素不同，在战斗中一种消费元素最多可以在一个元素中装备5个，在战斗以外也可使用。当使用完后可以在商店中购买。经常配置消费元素在战斗中是很有必要的。

○ = 使用可能 × = 使用不可	通常元素	消费元素
移动中	×	○(减少所持数)
战斗中	○(只能装备1个)	○(可装备5个)
战斗终了时(不用消费品回复)	○(使用元素等级的残量)	×
战斗终了时(用消费品回复)	○(使用元素等级的残量)	○(通常元素使用优先)

配置元素时的注意点

角色拥有的先天属性并不代表只有这种属性有该角色身上才是最好的，相反，每个角色都应该多配置一些不同属性的元素，而先天属性只表示角色对这种元素的抵抗能力。另外回复系的元素最好的配置在低等级处。元素的配置有无数种组合，是好是坏不能一概而论，重要的是随机应变，这样才能体会到战斗的乐趣。

■角色先天属性的元素各配置

■混入与队伍内其它角色先天属性的元素

■回复系，支援系的元素尽量有相对较低的等级配置。



当战斗开始时

在游戏中敌人在地图上是可见的，当敌人与队伍中先头的角色接触后便会发生战斗，当然玩者也可以回避一些无关的敌人。画面上的敌人都有自己的特性，了解了这些特性会对你的战斗有很大帮助。

杂兵系	在地图画面上不断徘徊，拥有多种行动方式
事件系	行动神出鬼没，既例不打败它也会一会对故事发生影响。
BOSS系	打败这种敌人时会得到☆，使角色成长。一般是要必须打败的。

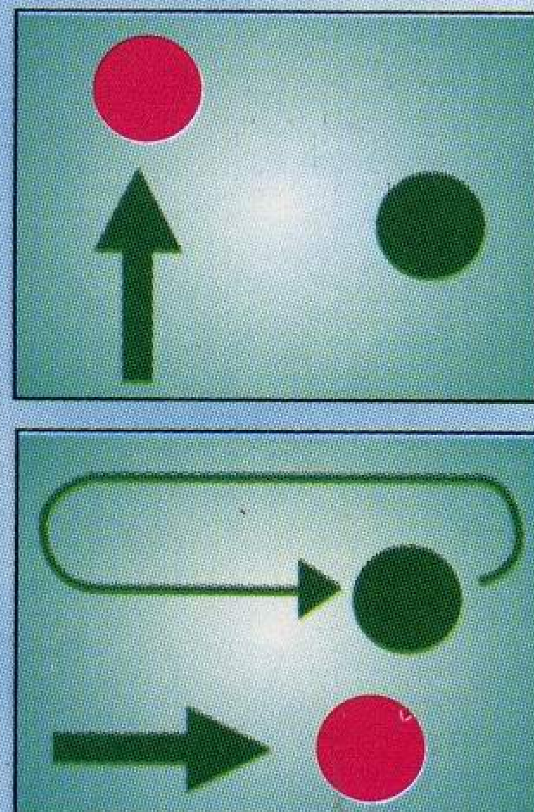
画面



敌角色：有不同的行动方式

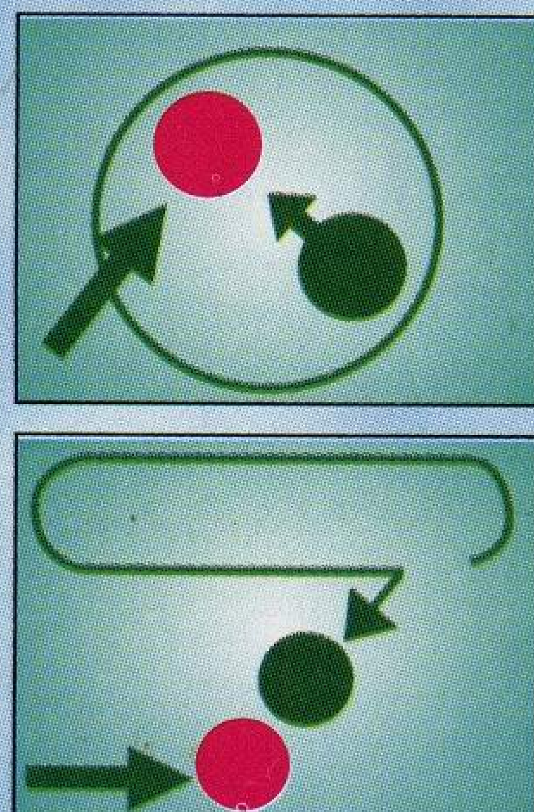
己方角色：先头角色与敌接触后发生战斗

敌行动方式



固定型

徘徊型



范围追尾型

徘徊追尾型

● 为己方

● 为敌方

战斗中中断可能

在战斗可以选择逃走指令。在不想战斗或是战斗不得时可使用此指令中断战斗，但是事件系和BOSS系的敌人一般是不能回避的。

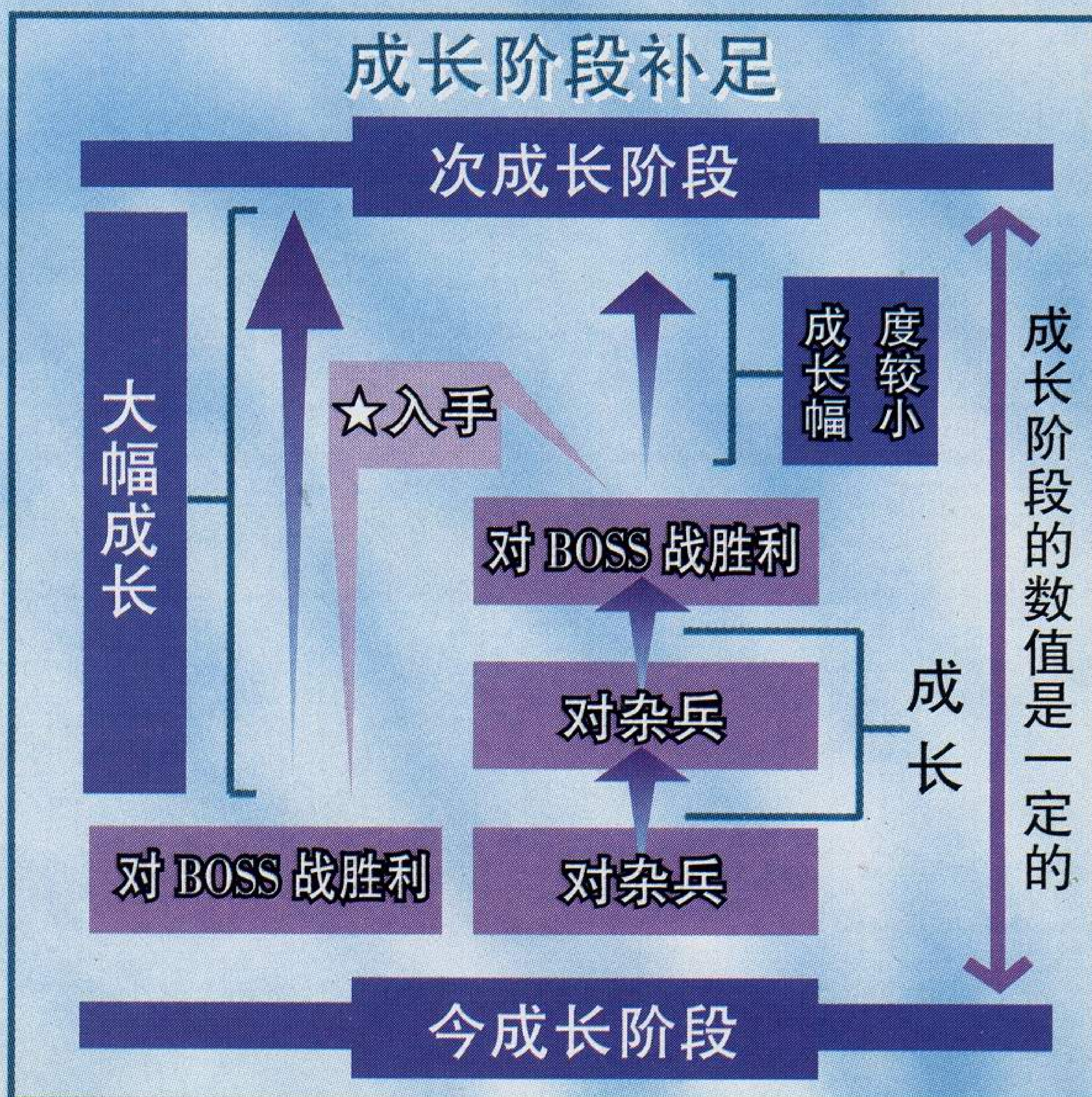
角色的成长

各角色在战斗后会慢慢地成长，但是当到达一定的成长阶段后角色的成长就会停止，下图中表现的就是角色的成长过程。当角色获得☆后便会得到新的成长阶段，这样当再打败敌人后角色的状态数值便会再次增加。

战斗胜利	状态值上升道具、元素、金钱入手
战斗胜利	旧成长阶段到达，状态值不会再发生变化
★取得	状态值大幅上升，道具、元素、金钱入手、元素条追加

新的成长阶段

注意!!
当取得★时如果有战斗不能的角色，那么这名角色的元素条是不会增加的。

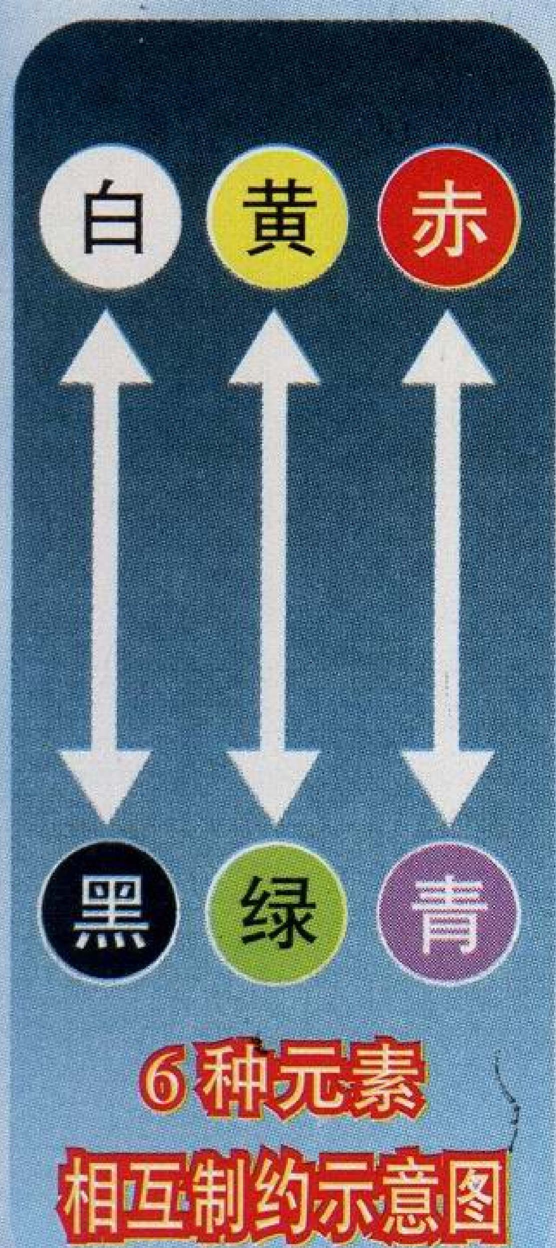


战斗中各角色スタミナ回复量与自身回复力的关系

1. 当命中率高的弱攻击完成后，强攻击的命中率上升。
2. 完成魔法元素攻击后，角色的行动力为1.0，此时更换角色。
3. 当另外的角色进行1中的行动时，其它角色逐渐回复行动力。
4. 受到敌人攻击后，使用回复元素补充体力。
5. 对通常物理攻击无效的敌人使用元素进行攻击。
6. 当其它角色行动力回复后，在将1～5行动进行循环，便是作战的基本要领。

回复量 / 消费方式		两种不同回复力的角色	
		10的场合	12的场合
角色行动	弱攻击（1.0消费）	1.0	1.2
	中攻击（2.0消费）	2.0	2.4
	强攻击（3.0消费）	3.0	3.6
	元素（7.0消费）	1.0	1.2
	召唤元素（7.0消费）	1.0	1.2
	防御（不消费）	1.0	1.2

战斗终了后己方状态异常的症状及属性



状态	属性	症状
毒	绿	在战斗中和平时行走时会不断地减少HP
やけど	赤	战斗中防御力下降。行走时遇到的陷阱伤害倍增
ねんざ	黄	战斗中攻击力下降，行走时速度减慢
风邪	青	战斗中行动力回复速度变慢

状态	属性	症状
臆病	绿	敌方必杀率上升
混乱	赤	操作不能（会向己方攻击）
めまい	黄	回避率下降
冻结	青	行动不能（全员冻结后GAME OVER）
过劳	白	全员行动力消费上升
睡眠	白	操作不能且防御力下降
黑暗	黑	命中率下降
咒い	黑	受伤害和行动力下降
元素使用不可	全属性	对应元素使用不能

CHRONO CROSS 全部同伴取得方法



セルジュ

游戏的主角,没有什么特别的说明



キッド

加入地点: Another world 风鸣きの岬或テルミナ或ガルドーフ

条　件: 风鸣きの岬战斗后,选同意加入,(如选不同意,那么将在以后加入)最后仲间方法必须取得"クロノクロス"和"グランドリーム",在隐者之岛进入キッド过去后。

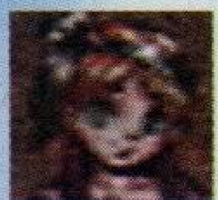


ポシェル

加入地点: HOME WORLD アルニ村

条　件: 1. 在食堂内的小屋中得到"ハケランの骨",然后去村长所在的广场将此物交给它

2. 在风鸣きの岬不让レナ成为同伴后自动加入



レナ

加入地点: ANOTHER WORLD アルニ村

条　件: 在风鸣きの岬不答应キッド成为同伴后在アルニ村自动成为同伴



ラッキーダン

加入地点: ANOTHER WORLD アルニ村宗教部屋

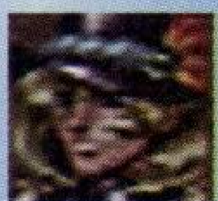
条　件: 调查祭坛上的人形后,将"サメの齿のお守り"给那里的人看(队伍中必须有两名同伴以上)



アレフ

加入地点: ANOTHER WORLD テルミナ酒场

条　件: 不发生ミキ之委托的事件,并且ヒェール没有成为同伴



ピエール

加入地点: ANOTHER WORLD テルミナ锻冶屋

条　件: 以不发生ミキ之委托的事件,并且アルフ没有成为同伴为条件,向门口来回跑的小孩要一件"勇者のハッジ"。



スラッシュ

加入地点: ANOTHER WORLD 影切りの森

条　件: 在テルミナ接受ミキ的委托



ジルベルト

加入地点: ANOTHER WORLD テルミナ灵廊

条　件: 第一次蛇骨馆事件后与之对话



スカール

加入地点: ANOTHER WORLD テルミナ

条　件: 收集全部的骨



ルチアナ

加入地点: ANOTHER WORLD 蛇骨馆

条　件: 第一次蛇骨馆事件结束后,再次回到蛇骨馆研究屋内,打听情报后找到她对话即可



改良フィオ

加入地点: ANOTHER WORLD 蛇骨馆

条　件: ANOTHER WORLD ヒドラの沼中得到"生命の辉き"后去蛇骨馆天台对它使用



コルチャ

加入地点: ANOTHER WORLD ガルドーフ

条　件: 接受给キッド取药后



メル

加入地点: ANOTHER WORLD ガルドーフ

条　件: 取回ヒドラの体液后在义间发生偷盗事件,第二天答应帮助コルチャ找メル,以上条件全部满足即可在村中找到



ヤマネコ

加入地点: 次元の狭间～古龙の岩

条　件: 情节进行中



バンクリフ

加入地点:HOME WORLD テルミナ

条　　件:与之对话后 OK



ツクヨミ

加入地点:次元の狭间

条　　件:直接加入但以后会离开



グレン

加入地点:ANOTHER WORLD テルミナ

条　　件:以不答应为キッド找药为条件:在テルミナ城口与之对话后去港口



ママチャ

加入地点:ANOTHER WORLD テルミナ

条　　件:不答应为キッド取药后去テルミナ,与城口的グレン对话后回到港口与ママチヤ对话。



ドク

加入地点:ANOTHER WORLD ガルドーフ

条　　件:以グレン与ママチャ成为同伴为条件,当海贼船幽灵事件结束后回ガルドーフ



スプリガン

加入地点:次元の狭间

条　　件:直接加入



龙の子

加入地点:HOME WORLD 古龙の岩(乘电梯到地下部屋)

条　　件:主角变为ヤマネコ时拿溺之谷得到的"大きな卵"到古龙岩地下。



ツマル

加入地点:ANOTHER WORLD 海贼的船天下无敌号

条　　件:1. 蛇骨馆事件时必须进入ルチアナ研究屋与之对话

2. 幽灵船事件,连续捕获ツマル三次



ラズリー

加入地点:HOME WORLD ヒードラの沼

条　　件:1. 在取ヒドラの体液事件中打败原型昆虫后从那里落下,打败洞中的大章鱼后。

2. 如不答应为キッド取药,她就不会成为同伴



ザッパ

加入地点:HOME WORLD テルミナ

条　　件:与之对话 2 遍后 OK



スネフ

加入地点:HOME WORLD ゼルヘス药屋

条　　件:ゼルベス事件结束后去药屋



ジャネス

加入地点:HOME WORLD ゼルベス

条　　件:グランドスラム的斗技场 3 连胜后。



イレーネス

加入地点:HOME WORLD ゼルベス

条　　件:ゼルベス事件结束后



イシト

加入地点:HOME WORLD 蛇骨馆迹地下室

条　　件:与之对话后 OK



カーシュ

加入地点:ANOTHER WORLD 酒吧内的小屋或海贼船

条　　件:1. 在テルミナ时不选择ゾア

2. 如果在テルミナ时选ゾア,以后会在海贼船中加入



ラディウス

加入地点:ANOTHER WORLD アルニ村

条　　件:主角变成ヤマネコ时在アルニ村与之战斗后



オーチャ

加入地点:ANOTHER WORLD 蛇骨馆

条　　件:打败地狱料理人



星の子

加入地点:HOME WORLD 天龙の岛

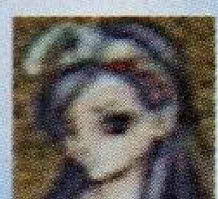
条　　件:HOME WORLD 的海月海拿到"星のかけら"后去天龙岛



ギャダラン

加入地点:ANOTHER WORLD 蛇骨馆

条　　件:龙舍中选择正面突破后



リデル

加入地点:ANOTHER WORLD 隐者の小屋

条　　件:第二次蛇骨馆事后



蛇骨大佐

加入地点:HOME WORLD 海贼船天下无敌号

条　　件:第二次蛇骨馆事件结束后加入



ゾア

加入地点:HOME WORLD テルミナ或海贼船天下无敌号

条　　件:1. 在テルミナ时不选择カーシュ

2. 如在テルミナ时选カーシュ,以后会在海贼船中加入



マルチェラ

加入地点:HOME WORLD 海贼船天下无敌号

条　　件:第二次蛇骨馆事件结束后加入



キノコ怪人

加入地点:HOME WORLD 影切りの森

条　　件:与森中瀑布后洞中老人对话后,去大树洞穴内令被困的人从洞脱出,并得到蘑菇后再与老人对话。



ファルガ

加入地点:ANOTHER WORLD 海贼船天下无敌号

条　　件:第 2 回蛇骨馆事件结束后



リーア

加入地点:HOME WORLD 地球のへそ

条　　件:直接加入



ミキ

加入地点:HOME WORLD ゼルベス

条　　件:主角成为ヤマネコ后,并完成复活マブーレ村的事件后。



スティーナ

加入地点:HOME WORLD ガルドーフ

条　　件:六龙之祈全部得到



オルハ

加入地点:ANOTHER WORLD ガルドーフ

条　　件:1. 主角为ヤマネユ时去ガルドーフ与之战斗后得到"青い石プローチ"。

2. 主角换回自己的身体后拿"青い石プローチ"给オルハ。



カブ夫

加入地点:1. ANOTHER WORLD 隐者の小屋地面上用アイスガン或冰の息冷却

条　　件:2. HOME WORLD 带ポシュル去隐者の小屋拔起地面上奇怪的植物

以上的所有角色不可能一次全部收齐,有些人的加入与其它角色会相互制约,而有些角色也可能在某段情节中离开,所以最好多SAVE,以免失去一些重要的同伴。

CHRONO CROSS 全部魔法元素一览

エレメント名	属性	LV	范围	效果
ケア	青	1±7	敌/我方单体	HP 回复
ティア	青	2±0	我方单体	状态回复
フィルブルー	青	1±7	敌/我方单体	(消费)补助魔法
アクアビーム	青	1±7	敌单体	攻击魔法
アイスランス	青	2±6	敌单体	攻击魔法
フリーズ	青	4±4	敌单体	攻击魔法
アクアボール	青	3±5	敌单体	攻击魔法
☆Gフロッグ	青	7±2	敌全体	召唤魔法
☆テラホエール	青	8±0	敌全体	召唤魔法
ハイグリップ	青	4±4	我方单体	物理回避力上升
アンチレッド	青	3±5	敌单体	(先天青的角色使用)封住赤属性
フラッド	青	5±3	敌全体	攻击法
アイスバーグ	青	6±2	敌全体	(先天青的角色使用)攻击魔法
スリップ	青	4±4	敌单体	物理回避下降
ケアラ	青	3±5	我方单体	HP 回复中
ケアレスト	青	5±3	我方全体	(先天青的角色使用)HP 回复大
↓フラット	青	5±0	敌全体	消费
↓アイスバーグ	青	6±0	敌全体	消费
↓Gフロッグ	青	6±0	敌全体	消费
グルーアース	赤	6±0	敌/我方全体	场属性全部青
タブレット	赤	1±0	我方单体	(消费)HP 回复
オーラ	赤	2±0	我方单体	(消费)状态回复
フィルレッド	赤	1±7	敌/我方单体	补助魔法
ボマー	赤	2±6	敌全体	攻击魔法
ファイアボール	赤	1±7	敌单体	攻击魔法
メルトストーン	赤	4±4	敌单体	攻击魔法
バーニング	赤	3±5	敌单体	攻击魔法
☆サラマンダ	赤	8±0	敌全体	召还魔法
アンチブルー	赤	3±5	敌单体	(先天赤的角色使用)封住青属性
ウィーク	赤	4±4	敌单体	攻击力下降
ハイマッスル	赤	4±4	我方单体	攻击力上升
↓ヒート	赤	5±0	敌全体	消费
↓ボルケー	赤	6±0	敌全体	消费
↓マリード	赤	7±0	敌全体	消费
ヒート	赤	5±3	敌全体	攻击魔法
レッドアース	赤	5±3	敌/我方全体	场属性全部变为赤
アゲイン	赤	6±0	我方单体	消费
☆マリード	赤	8±0	–	(先天赤的角色使用)召唤魔法

エレメント名	属性	LV	范围	效果
デトキシン	绿	2±0	我方单体	消费
ヒール	绿	2±6	我方单体	HP 回复
エアーソーサー	绿	2±6	敌单体	攻击魔法
ニードル	绿	3±5	敌单体	攻击魔法
リーフ	绿	1±7	敌单体	攻击魔法
↓トルネード	绿	7±0	敌全体	消费
イーグルアイ	绿	4±4	我方单体	补助魔法
ウーハー	绿	4±4	敌单体	攻击魔法
ヒールウィンドウ	绿	4±4	我方全体	HP 回复
↓ソニア	绿	7±0	敌全体	消费
アンチイエロー	绿	3±5	敌单体	(先天绿的角色使用)封住黄属性
インフォ	绿	6±2	敌单体	(先天绿的角色使用)敌 HP 吸收
トルネード	绿	6±2	敌全体	(先天绿的角色使用)攻击魔法
☆ジニー	绿	8±0	敌全体	(先天绿的角色使用)召唤魔法
↓ヘルブラント	绿	5±0	敌全体	消费
グリーンアース	绿	5±3	敌/我方全体	场属性变为绿
ヒールリーフ	绿	6±2	敌/我方单体	(先天绿的角色使用)HP 回复大
☆ソニア	绿	8±0	–	(先天绿的角色使用)召唤魔法
トッター	绿	4±4	敌单体	攻击命中率下降
カプセル	黄色	3±0	我方单体	消费
ディパース	黄色	2±0	我方单体	状态回复
フィルイエロー	黄色	1±7	敌/我方单体	补助魔法
アップリフト	黄色	1±7	我方单体	攻击魔法
ディスチャージ	黄色	2±6	敌单体	攻击魔法
アップヘイバル	黄色	3±5	敌单体	攻击魔法
ライトニング	黄色	4±4	敌单体	攻击魔法
ノークロース	黄色	4±4	敌单体	补助魔法
↓サンダーバレー	黄色	6±0	敌全体	消费
↓ゴーレム	黄色	7±0	敌全体	消费
アンチグリーン	黄色	3±5	敌单体	(先天黄的角色使用)封住绿属性
Pイレイザー	黄色	7±0	敌全体	(先天黄的角色使用)物理无效
ハイプロテクト	黄色	4±4	我方单体	攻击力上升
サンダーバレー	黄色	6±2	敌全体	(先天黄的角色使用)攻击魔法
☆雷蛇	黄色	8±0	敌全体	(先天黄的角色使用)召唤魔法
↓アースクエイク	黄色	5±0	敌全体	消费
イエローアース	黄色	5±3	敌/我方全体	场属性全变为黄
☆ゴーレム	黄色	8±0	–	(先天黄的角色使用)召唤魔法

エレメント名	属性	LV	范围	效果
ヘビィブロー	黑	1±7	敌单体	攻击魔法
フィルブラック	黑	1±7	敌/我方单体	补助魔法
グラビトン	黑	3±5	敌全体	攻击魔法
ゲットソウル	黑	2±0	敌单体	攻击魔法
ヴォイド	黑	2±0	我方单体	消费
ジーニアス	黑	4±4	我方单体	法攻击力上升
フーリッシュ	黑	4±4	敌单体	魔法攻击力下降
マナフィーブル	黑	6±2	敌/我方全体	元素伤害减半
フォゲット	黑	6±2	敌/我方全体	(先天黑的角色使用)元素使用不可
ポーション	黑	6±0	我方单体	(消费)HP 回复大
↓ブラックホール	黑	6±0	敌全体	(消费)トラップ元素
↓访问者	黑	7±0	敌全体	(消费)トラップ元素
インフェルノ	黑	4±0	敌单体	即死效果
フリクション	黑	5±3	敌全体	攻击魔法
☆ジ・エンド	黑	8±0	敌全体	(先天黑的角色使用)召唤魔法
アンチホワイト	黑	3±5	敌全体	(先天黑的角色使用)封住白属性
↓フリクション	黑	5±0	敌全体	(消费)トラップ元素
ブラックホール	黑	6±2	敌全体	(先天黑的角色使用)吸入全部敌人
リベンジ	黑	5±3	敌单体	(先天黑的角色使用)异常状态向敌方转化
☆访问者	黑	8±0	–	(先天黑的角色使用)召唤魔法
レーザー	白	1±7	敌单体	攻击魔法
シューティング	白	2±6	敌单体	攻击魔法
マナコール	白	6±2	敌/我方单体	元素伤害 1.5 倍
リカバー	白	3±5	我方全体	HP 回复
オールクリア	白	4±0	我方单体	(消费)全异常状态回复
リバイブ	白	1±7	我方单体	战斗不能回复
フォトン	白	3±5	敌单体	攻击
コメット	白	4±4	敌全体	攻击
センスティブ	白	4±4	敌单体	法攻击力下降
クリア	白	2±0	我方单体	(消费)状态回复
ピュリファイ	白	4±4	我方单体	全状态回复
Mイレイザー	白	6±2	我方单体	(先天白的角色使用)魔法攻击无效
ウォール	白	4±4	我方单体	魔法防御力上升
ウルトラノヴァ	白	6±2	敌全体	(先天白的角色使用)攻击魔法
☆センレツ	白	8±0	敌/我方全体	(先天白的角色使用)召唤魔法
アンチブラック	白	3±5	敌单体	(先天白的角色使用)封住黑属性
↓ホーリー	白	5±3	敌全体	敌全体
↓ウルトラノワァ	白	6±0	敌全体	(消费)トラップ元素
↓ユニコーン	白	7±0	敌全体	(消费)トラップ元素
☆ユニコーン	白	7±1	我方全体	(先天白的角色使用)召唤魔法
ホーリライト	白	6±2	我方全体	(先天白的角色使用)HP 全回复+状态回复
ホーリー	白	6±2	我方全体	(先天白的角色使用)HP 全回复+状态回复
リターン	白	5±3	我方单体	(先天白的角色使用)HP 全回复+战斗不能回复

CHRONO CROSS 全部特殊道具取得方法及用途

名称	取得场所	用途
大トカゲのウクコ	HOME WORLD アルニ村渔村的渔师,回答:"きっとそうだは"	给村中的一位少年,可得到魔法元素
サメの歯のお守り	HOME WORLD アルニ村的キキ的父亲处	ANOTHER WORLD 村中用此物得到同伴ラッキーダン
ヘケランの骨	HOME WORLD アルニ村酒场内小屋床下	在村中用此物得到同伴ポシュル
青リンドウの花	HOME WORLD 溺れ谷悬崖上	在テルミナ送给グレン
おおきなたまご	HOME WORLD 溺れ谷巨鸟边的蛋壳中	使龙の子成为同伴
しゃれこうべ	HOME WORLD 溺れ谷龙的遗骨前	使スカール成为同伴必须的物品之一
いかった肩甲骨	HOME WORLD 影切りの森流水之后的洞中	使スカール成为同伴必须的物品之一
しっかりした骨盘	HOME WORLD ガルドーフ素材交换少女处	使スカール成为同伴必须的物品之一
まっすぐな背骨	ANOTHER WORLD ヒドラの沼中	使スカール成为同伴必须的物品之一
バラバラの骨	HOME WORLD 亡者の岛	使スカール成为同伴必须的物品之一
骨太なろっ骨	ANOTHER WORLD 水龙の岛中的调查员	使スカール成为同伴必须的物品之一
试作テレシフター	キッド在风鸣きの岬成为同伴时或テルミナ(キッド在风鸣きの岬不成为同伴)	队员替换
勇者バッジ	HOME WORLD テルミナ锻冶屋处的少年	使ピェール成为同伴(蛇骨馆侵入前)
香りぶくろ	HOME WORLD 影切りの森流水后的洞穴中	及引种子打倒拦路的怪物
蛇骨馆の键	HOME WORLD 蛇骨馆的龙小屋内	开启蛇蛇骨馆正门
かざりものの盾	HOME WORLD 蛇骨馆内存机关部屋中	安放在没有质的士兵处,以便能打隐藏部屋
星色のお守り袋	HOME WORLD ガルドーフ答应为キッド找解药	次元间移动
白い诗集	与 ANOTHER WORLD アルニ村酒场的少女对话后在 HOME WORLD 同一地点得到	与 ANOTHER WORLD アルニ村酒场的少女交换虹色の贝壳
绿の音色の铃	HOME WORLD ガルドーフ酒场中的矮人	进入 ANOTHER WORLD ヒドラの沼
调查队の装备	ANOTHER WORLD ヒドラの浴中的调查队长	不受毒沼的伤害
生命の辉き	ANOTHER WORLD ヒドラの沼中	使改良种フィオ成为同伴
客间のかぎ	ANOTHER WORLD 蛇骨馆地下室士兵边上的箱子	打开蛇骨馆中被锁的门
ピパ族の虫笛	HOME WORLD ヒドラの谷中打败ピハピペ	呼唤此地的巨大昆虫
ヒドラの体液	HOME WORLD ヒドラの谷打败巨蛇	为キッド制作解毒剂
冰の息	HOME WORLD 水龙の岛	冷冻死炎山中的溶岩
地下牢の键	リデル救出作战时	打开地下牢
憎しみの泪の破片	在情节中被マルチェラ拾到	生成カロノクロス,得到龙神の神子の纹章
爱の泪の破片	セルジュ取回身体时	生成クロノクロフ
クロノクロス	得到以上的两枝破片后去龙神の泷	进入 BEST END 必须的元素
龙の泪	集齐六龙之祈后在巫女塔中的スティーナ处	令セルジュ取回身体
赤龙の祈り	打败赤龙	生成龙の泪所必要的物品
青龙の祈り	打败青龙	生成龙の泪所必要的物品
黄龙の祈り	打败黄龙	生成龙の泪所必要的物品
绿龙の祈り	打败绿龙	生成龙の泪所必要的物品
黑龙の祈り	打败黑龙	生成龙の泪所必要的物品
白龙の祈り	打败白龙	生成龙の泪所必要的物品
かじやの职人魂	ザッパ成为同伴时	自己锻造装备
ハンドル	海上乐园的船内	令船长的骗术暴光
贤者のシオマネキ	海上乐园的船内	进入死海必须的物品
ガライの思い出の品	隐者の岛上的ラディウス处	进入亡者の岛内部
イルランザー	在亡者の岛打败ガライ	破解魔剑グランドリオン的邪气
ステーションパス	死海内部	通过被拦住的通道
绝版医学解体新书	死海内部被拦住的门内	同伴ドク领悟 LV7 的必杀技
剧场の剑	死海内部	同伴ピェール领悟 LV7 的必杀技
きのこ	影切りの森大村洞内的人处	キノコ怪人成为同传伴
调查队の爆弹	土の龙岛队员处	用怪物炸起并堵处喷沙口
古き大地の果实	ヒドラ沼打败ピパピペ后	令巨型昆虫带众人去世界のへそ
形见のペンダント	带カーシュ去亡者の岛并打败前手下	令ダリオ取回记忆
アイスガン	キッド的记忆中	扑灭大火
时のたまご	打败星之塔最后的 BOSS 后	去异空间与最终 BOSS 战斗
试作时间变速机	强くてニューゲーム开始后	移动速度加快
身体わりの护符	强くてニューゲーム开始后	主角在战斗中与其他队员替换

CHRONO CROSS 主线流程攻略

はるか时の呼び声

游戏开始后，セルジュ与キッド之外的第3名同伴会随机更换，玩者只要打开黑色水晶的机关后乘电梯来到塔的最高处就可以了。

清晨，セルジュ醒来发现自己是在作梦，为了能轻松一下，他走出家门在村中与朋友们谈话，アルニ村中的中央是购买物品的地方，从哪儿可以买到魔法或是打造武器、防具。村的右侧是村长ラディウス所在的广场，他会教你一些作战中的技术，实际上与这里的人谈话都可以学到本游戏的玩法，是个像"初心者之家"的地方。





去海边与レナ谈得知她让你去找3个"ウロコ"，这种东西一定要去地图左下角的"トカゲ岩"才能得到，在这里要与一种看上去很像雉鸡的生物作战，但是由于它们看到你就跑，所以一定要设法捕捉它们，此处有3只，第一只用大岩石堵住洞的出口就可以了。第二只要打败画面上面那只上下来回走的家伙，然后向上走，这里可以从上面的高地走下来，原来的那个家伙就会在下面来回走动，这样就可以从上面跳下将之捉住。第三只只要不断地追就可以，因为它跑的比较慢。最后得到了3个"ウロコ"后回村与レナ对话，然后去"オバーサの浜"就会发生时空转移的情节。











怀かしき见知らぬ友よ





等到セルジュ醒后发现レナ已经不在了，在身边的确是一位从未见过面的人。当セルジュ回到アルニ村后发现村中的景物，与刚才不一样了，当他来到海边找到レナ后，发现レナ并不认识他，这到底是怎么一回事呢？在与レナ的谈话中才知道此时已经是10年以后了，レナ说那个叫セルジュ的孩子已经在10年前的一次事故中死去了，而他的妈妈也在那几年后去世了。怎么会这样，已经过了10年，难道那次奇怪的事件是时空错乱吗？看来与レナ谈到也只有这些了，想了解事情只有问其他人，临走时レナ告诉你那个的墓在"风鸣きの岬"。村长也不在了(看来是老死了!)。

いとしき思い出の形见に



在村中依然打听不到任何有关的事情，没办法只好先去"风鸣きの岬"，那里的墓碑又添了不少杂草，墓碑上刻着母亲留下的话，看来自己在这个时空里确实已经死了。



就在这里身后有人说"难道是10年前セルジュ那小子的亡灵吗？"回过身来后多了3个陌生人，几句话后就要动手，此时，又一个人说"等等"，随话音看去了，高处站着一位可爱的少女(拔刀相助!)，在少女与那三个人的谈话得知他们是"アカシア龙骑士团的人"，话不投机，于是两伙人打了起来。

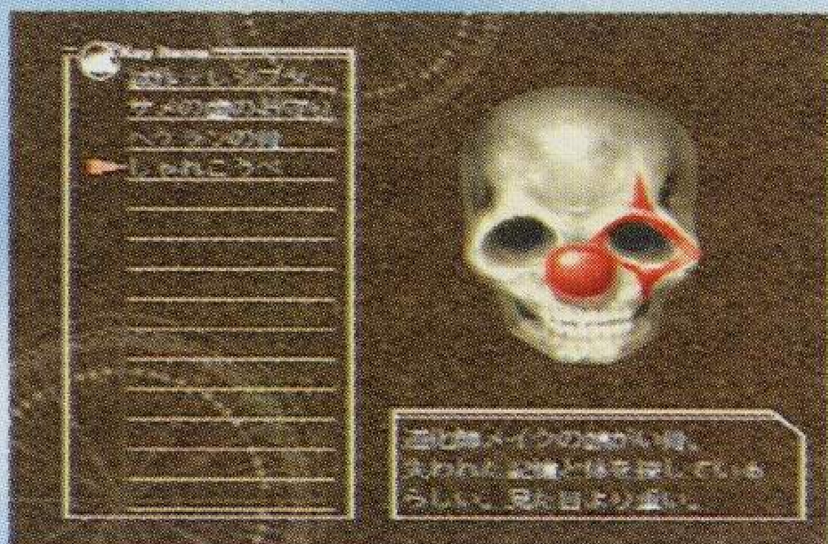


作战时最好将魔法夹在普通攻击中，这样便可造成大伤害，胜利三个人不服，说要来日再战。此时可以让那位少女加入，少女的名子叫"キッド"。

港町テルミナ　荣光の龙骑士团



回到地图画面可以先去东面的“ヒドラの沼”看来，那里以前是不让进的，此时虽然没有人阻挡，但是水源已被污染，免强走会不断地减少生命值。看来只有アルニ村北面的“溺れ谷・南”一条路了，谷中的士兵正在进行某种考察，在谷在边的出口要再次与刚才3人中的两人战斗，战斗中首先要集中力量将一人打败，不然在他们的合体技发动时是抵挡不住的。打败他们后向上面走，以“灵媒师”的身份可以来到上谷上上面，在此地可以得到一个骷髅形态的物品和一束花（此地的敌人很强，尽量不要与敌人相遇），如果你想去那只大鸟的所在地，就要有必死的决心，以现在的实力恐怕还有些不足，不如以后再说吧。





从谷中穿过来到山上北部，此地有三个地方テルミナ，影切りの森和蛇骨馆。先去テルミナ打听消息，在城口会遇到一个青年，他与左边的老伯谈了几句话后便离开了。从第二层直向右边走，可以来到一处环境很好的地方，在那里再次遇到了刚才那位青年与一名女子在一起，他与那女子谈了一会儿看到セルジュ便问可不可以将那朵花送给他，由于花在自己这里也没什么用，于是便卖个人情，二人又谈了一会儿便离开了。



从房下面的小道可以来到在船停泊的河边，在那里又会遇到刚才在街喧闹的少年“コルチャ”，二人向他提出要去蛇骨馆，他说只要将认得去那里路的人带来再加上钱就可以了，于是二人便去寻找知情者，但是村中没有这样的人，不过在一处房间内出现了一个叫ミキ的女子，她说スラッシュ在“影切りの森”失踪，想请セルジュ和キッド帮忙，由于听说森林中有通往“蛇骨馆”的路，于是便爽快地答应了。**（如果在此地不发生ミキ委托寻找スラッシュ的事件，那么就有机会令村中的魔术师或谜之剑士加入）。**



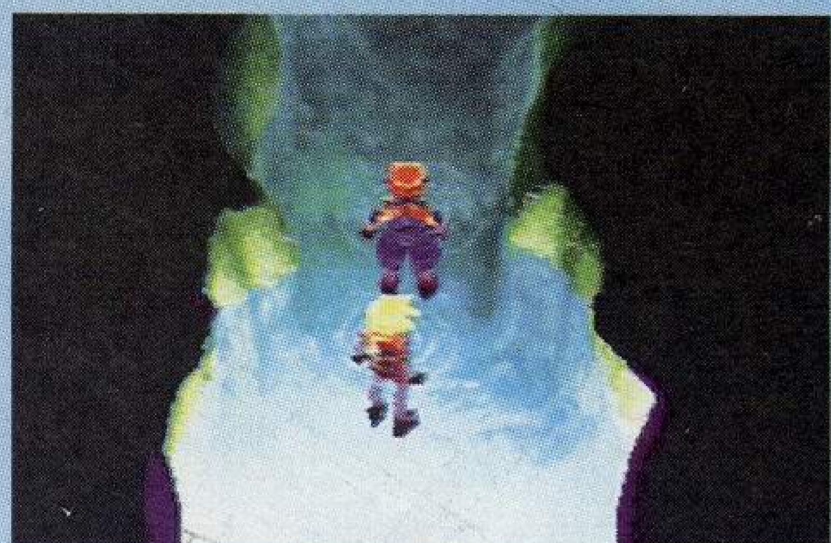
蛇骨馆　过去への键をもめて

在森林入口处，先前那个挡路的骑士被ミキ引开了，这样也就可以向里面走了，在路上遇到一名男子，他说了几句奇怪的话便跑开了，来到森林深入发现那名男子正被人围攻，于是









前去助战，胜利后那个男子进入水流下面的洞穴中，跟进去后将知他就是ミキ要找的スラッシュ，他也正是知道前往蛇骨馆路的人。令他加入后再回到洞内得到前人留下的香袋和日

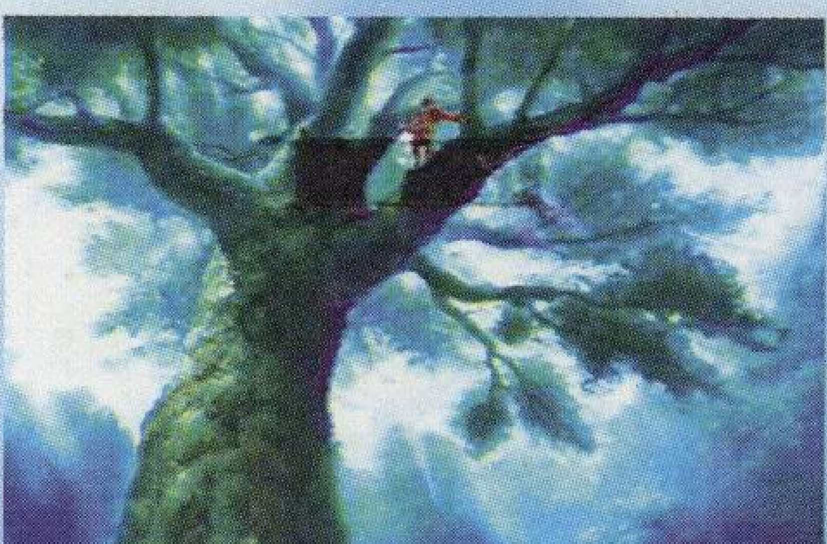








记，从日记中得知前往蛇骨馆的道上有怪物拦路，必须用某种东西才能引开它，而这种诱耳必须用香袋的香味引来森林中一种植物的种子才行。









用种子将森林中一种奇怪的生物引到那个不动的怪物处，它会吃掉那个生物，再与之对话运气好的话它会变小而逃走，不好的话就要与之战斗。通过这里后来到一处大树旁，这

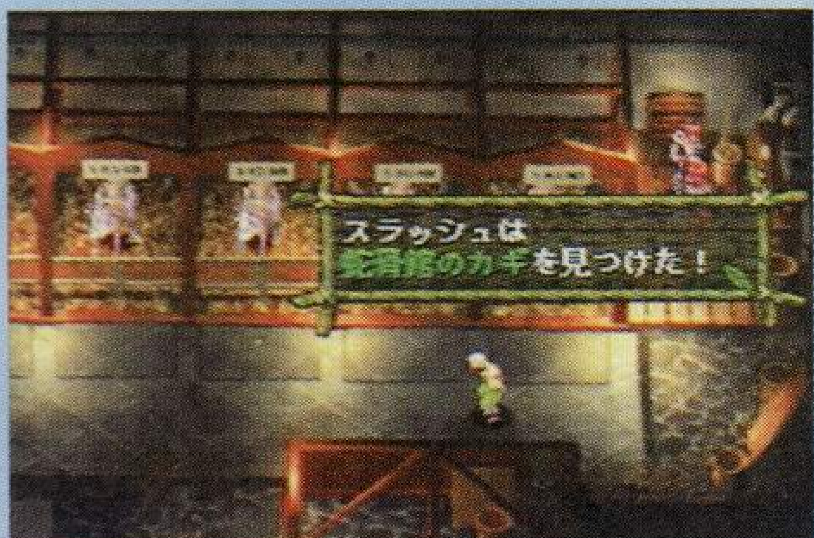








里虽然有埋伏，敌人是龙骑士团的“ゾア”。他与那两个被两次打败的傻瓜一起，战胜他们就可以进入蛇骨馆地下水脉，途中要用巨石挡住出怪物的洞，就可以逆流而上了。从底进入蛇骨馆，这里有许多卫兵在巡逻，其中一间房屋内有喂龙的迷你游戏可得到奖品。在这间屋内可得到“蛇骨馆の键”，进入正面的









门后，有一处机关如果胡乱地转动，就会立刻掉进敌人设下的陷阱中，打败三名看守后换上他们的衣服，在馆中多转一转会来到一处宝物库，守门的卫兵会向你要口令，并给你四种选择，但这四种没有一个是对的，你只要什么都不做，一会儿卫士就会说口令就是“沉默”，于是便可以进入了。在宝物库内有一处机关开动它会将你弹进另一个地方，那里的一个女科学家会放出怪物与你战斗，胜利后发现了这间房内还有一个迷之生命体，但由于现在并不能带走它，于是众人决定离开，在





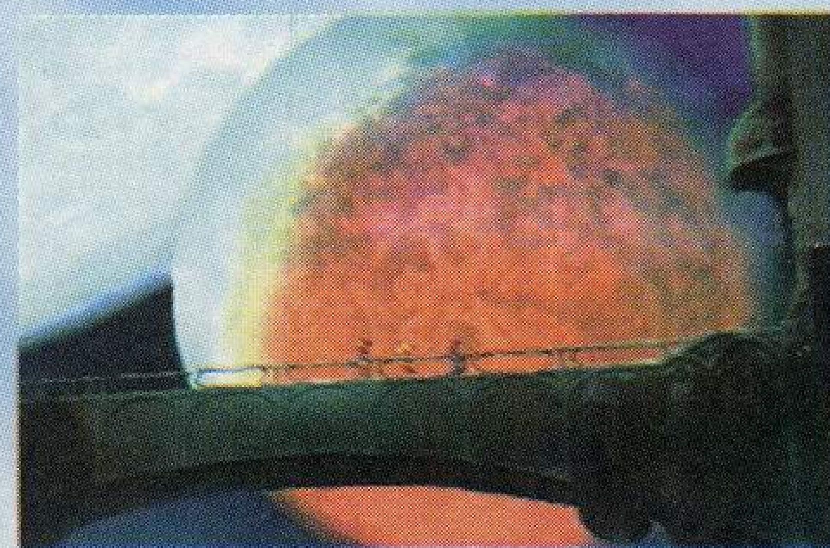




离开时那个女子说对主角等人很感兴趣，并定下了以后再见面的约定，在馆内仔细调查可以得到不少宝物，并且还能获得开门的密码，密码是“右 3、左 9”，这样就能将大门打开了(**如果玩者进蛇骨馆前，在村内收得的是另外两名同伴中的一名，那么开启大门的秘码就会改变**)。

在里面会遇到时之预言者，他会向你解释这两个时空的关系，得到此人的提示主角也解开了一些心中的谜团，不过スラッシュ说老人身边的小女孩很像自己的妹妹，不过当众人得知她便是龙骑士团四天王中的一人时都十分惊讶，当然也









少不了与之一战。战胜她后，老人会告诉馆中的一些秘密，于是众人继续探索，在大厅中会遇到一位道化师，他(她?)会提醒从人要小心最好不要冒然前进，不然会有意想不到的事情发生，说完便离开了，在大厅内按老人的提示可以找到机关，





之后打败守卫便可以利用浮梯进入，里面有一 SAVE 点，最好能记录一下，在第二个门内会遇上蛇骨大佐和一个兽面人，与兽人(很强)战斗后，主角的神情有些奇怪，就在危机时刻，大佐的女儿闯了进来，キッド抓住她要求大佐放了众人，上到天台兽面人利用诡计将キッド打落下去，主角与スラッシュ也一同跳了下去，这时会强制让你 SAVE 一次。









ガルドーフ　さざなみに诱われて

主角醒来后发现自己躺在一个老婆婆的家中，在屋外发现キッド与スラッシュ都在，从キッド的谈话中得知他们是被コルチャ救的，随即キッド便倒在地上，コルチヤ让主角赶快将她送往村中的诊疗所。在村中听医生说她中了某种蛇毒，相当厉害，如果想救她必须要找到某种巨蛇的体液才行，不过这种生物好像已经绝种了，想找到十分不易，医生现在也没有办法，此时那个道化道ツクヨミ又出现了，她戏弄了コルチャ一番便消失了，此时キッド交给了主角一件物品让他保重，之后众人准备去塔中找巫女。







但是巫女只提到了一些有关龙之一族的事，对于怎样找巨蛇的体液却一点也没有说，只好先去岸边找コルチヤ，然后准备去别的大陆，小船来到テルミナ城。此时玩者可以到各地去收集一些同伴，然后再去找巨蛇，不过在这个世界巨蛇已经灭绝了，到底该去哪儿找呢？按那位预言老人的话，在这个世界上应该有一处“虫蚀洞”，找到这个地方就可以回到原来的世界中了。其实只要是细心的人应该立即想到“オバーサの浜”，在那里只要使用キッド送给主角的的道具“星色のお守り袋”便可回到10年前的那个世界中。











回到原来的世界后立刻去“ヒドラの沼”，此时拦路那个家伙会让你进入沼中，进沼后向左边走，路上会遇到一位拿伞的怪物，打败它可以得到“ピパ族の虫笛”，再向上走来到一处平台使用虫笛便会与巨大的昆虫战斗。打败昆虫后发现地上有一处裂痕，于是上前调查，但不幸落了下去，在洞底为了救被困的妖精要与大章鱼再打一仗，之后妖精便成为同伴。最后准备好后便可以在沼柞找巨蛇，打败巨蛇后便可得到“ヒドラの体液”（调查蛇尸）。这样再回来10年后的那个世界在テルミナ乘船回到キッド养病的地方，将药交给医生，キッド便可归队。





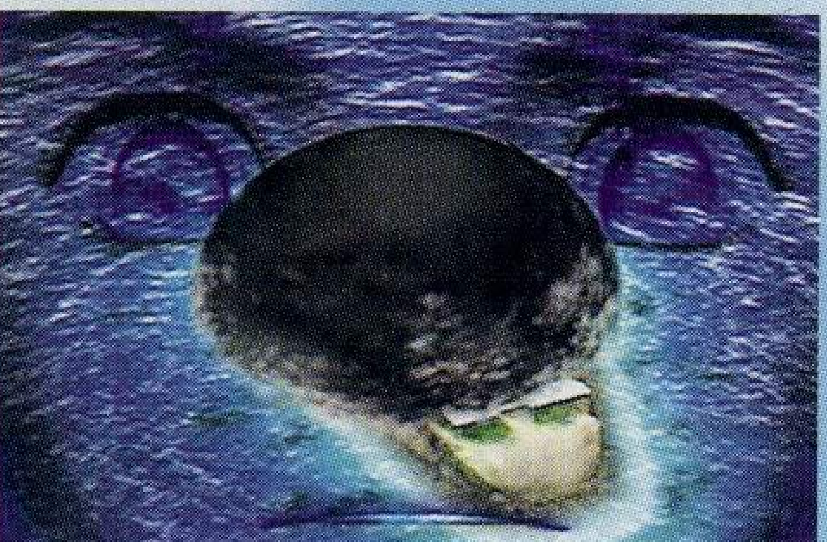




隐者の小屋　もうひとりの剑士

此时，キッド会问主题是否继续留下这个世界，笔者回答是“不回原来的世界”，于是众人前往テルミナ，在准备出城前又见到了以前在出现过的骑士グレン，当听说了有关“古龙的岩”后，グレン让主角去某个地方找一位骑士团退修的老骑士打听，说完就走了。四处打听一下，因没有什么新的消息，于是众人决定乘船出海，在海边再次令コルチャ仲间，并得到了他的船，这样就可以去グレン所说的那个地方，在地图的东侧有一处叫“隐者之岛”的地方，在岛上要与那个奇怪的道化师战斗，战斗后有一名老者出现，他看上去很像アルニ村的村长。在这里宿了一夜后第二天准备去寻找那艘神秘的幽灵船。







海の恶梦　亡者のうたう船歌か

在岛的下方有个雾很大的区域，在那种可以遇上一艘海盗船，在船上被船长误认为是与蛇骨大佐一伙，几乎打了起来，不过最后还是被关进了船舱，过了一会儿忽然听到有人尖叫。真正的幽灵船在此时突然出现，众人要先帮船员们打败入侵的敌人，然后在一间有通风道的屋内爬到另一间屋内，那里还有个门，在门的另一侧可以从船员手中得到钥匙。然后去船

的甲板帮船长打败 BOSS,便可从海盗船离开。

















水龙の岛へ何处に眠る青の龙

下一步的任务是前往"死炎山",在这之前要回到 10 年前世界的アルニ村海边钓鱼的老人处,与他对话可以令他带我去水龙之岛,在那里打败矮人族长便可以从水龙处得到"冰の息",这里进入"死炎山"必备的物品。另外提醒大家一下如果已经将妖精收为同伴,一定不要派她出战,不然她就会留在村中,并且从同伴中脱离,请注意。









古龙の岩 古の龙たちが梦の迹

得到"冰の息"后立刻前往 10 年后的"死炎山",在熔岩处使用,可令其冻结,这样在前进中便不会损失 HP 了,死炎山的 BOSS 是一只手提长枪的龙,打败它后アカシア龙骑士团的三个人会出现,并发生战斗,所以在这之前最好能 SAVE 一下。

进入"古龙の岩"首要的任务便是启动这里的"赤、绿、青、黄、白、黑"六个机关,其中在启动黄色机关时要按提示不断地更换队员的排列顺序,按排列组合的方法就可以了。在这些机关中有些是要与 BOSS 战斗的,所以在这之前最好能 SAVE。





当剩下最后一个黑色水晶时你会发现这黑里是游戏开始时主角来过的地方。到最上层便可遇到蛇骨大佐和アマネコ(兽面人),打败蛇骨大佐后ヤマネコ突用刀刺向大佐,而后又要与这个家伙战斗,他当然不是对手,当打败他是,他突然说:"你不能杀我,因为我就是你,你就是我,如果你杀死我你自己也就不存在了。"并让主角回忆一下以前的某件事,当主角看了中央的那冰冻之炎后再与ヤマネコ对话时竟说出了ルッカ(前作中的女发明家)的名字,这使ギッド起了疑心,因为她从没向ヤルジュ提起过这个名字。就在此时与主角换了身体的ヤマネコ用刀刺向了キッド,而主角此时却是有心无力,只能眼睁睁地看着同伴倒下。而ヤマネコ却十分得意地离开了。





キッド番外篇

如果在"风鸣きの岬"拒绝**キッド**成为同伴,那么在情节上会有**レナ**加入,之后在**テルミナ**会再有机会令**キッド**成为同伴。如再次拒绝,那么直到进入蛇骨馆,与**セマネュ**战斗后,依然会发生**キッド**中毒的事件。

キッド中毒后如不答应为她找解药,那么就暂时不能进行时空转移,直到海盗船上的幽灵事件解决后,再次去**ガルドーフ**令发现**キッド**并没有躲在床上,此时主角以为她已经死了而十分伤心,不过此时**キッド**会从门外突然进来,并说明自己被一位来自异世界的人所救,此后她会强制成为同伴(必竟是女主角嘛)。

如果按以上的玩法,那么妖精**ラズリー**、**コルチャ**与**ソル**便不会成为同伴,取而代之的是**コルチャ**的母亲**ママチャ**、剑士**グレン**和医生**ドク**。







次元の狭间　さまよえる魂たちよ

当ヤルジュ（此时用的是ヤマネコ的身体）醒来后，发现自己在一下很奇怪的地方，这里的门似乎都上了锁，没办进入。此时只要在上边调查一种植物便会有果实掉下来，这样会有个老太婆从屋里跑出来去捡，趁这个机会就可以进入了老太婆的房间，当老太婆回来后先是责怪不应闯入别人的住处，随时又对主角说："原来是被互换了身体!"没想到这个家伙还真了得。此时可以将这个老人收为同伴，出来后到上的屋内又会遇上那个无处不在的道化师。

道化师ツクヨミ向变化为ヤマネコ的主角说要想回到原来的世界就必须找到真实之门，回到现实世界后就不能以セルジュ的名字而要以ヤマネコ的身份出现，说完便走了，此时只能跟着她进门的顺序走就可找到真实之门。









暗からの归还　あらたなる旅立ち







从异次元之涡过来后正好是"ヒドラの沼"。从沼中出来后发现现在是在HOME世界，在海边的准备时空转移时，发现那个地点不见了，没办法只好先回アルニ村，找到セルジュ的母亲，与之对话，在谈中突然村长也来了，当他看到ヤマネコ模样的セルジュ时便与众人大打出手，战胜他后，村长说主角的招术不带半分邪气，于是相信了セルジュ的话，此时村长成为同伴。在村中为新加入的同伴购入一些必备的物品就可以出发了。

テルミナ　龙骑士の光と影

出村后向北面的山谷走，那里的卫兵也不在拦路了。通过山谷后来到テルミナ，在那里打听到イシト在蛇骨馆的消息，于是众人立刻前往那里，在这个世界上蛇骨馆只是一片废虚，调查下面的井户可以进入蛇骨馆的地下牢中，在那里可以找到イシト，并令他成为同伴，有了他就可在テルミナ得到航海用的船了。





マブーレ　人外の者たちの村にて

乘船出海后首先要前往"マブーレ"，在那里可以从探险家トマ14世那里打听到一些事情，之后在村口屋内宿一晚，在夜里会听到在声音，于是主角便出去看个究竟，在村中又遇到那个探险家，并看 见了有个像人鱼的女子，第二天早起众人继续乘船前进，在海中可以找到一个叫"ゼルベス欢乐街"的船。





上船后的事件比较复杂，按以下的顺序便可：

1. 先与船内的全员对话
2. 在船长室与ファルガ见面
3. 在赌场与船长ファルガ决胜负
4. 第一次赌必定会败
5. 去酒吧帮助魔术师表演（之前必须去一决宿屋）
6. 变成猫的模样

[在猫的状态下]

7. 在调理场与猫对话
8. 从甲板的桅杆可来到另一个地方
9. 在房间内与スラッジュ和キミ对话
10. 再去船长ファルガ的房间
11. 去宿屋
12. 在宿屋上的房间里得到"ハンドル"





13. 去找到スネフ让他将自己变成原来的样子

[变回原来的样子后]

14. 去船长ファルガ的房间

15. 去赌场再次与船长决胜负(这次必定会赢)

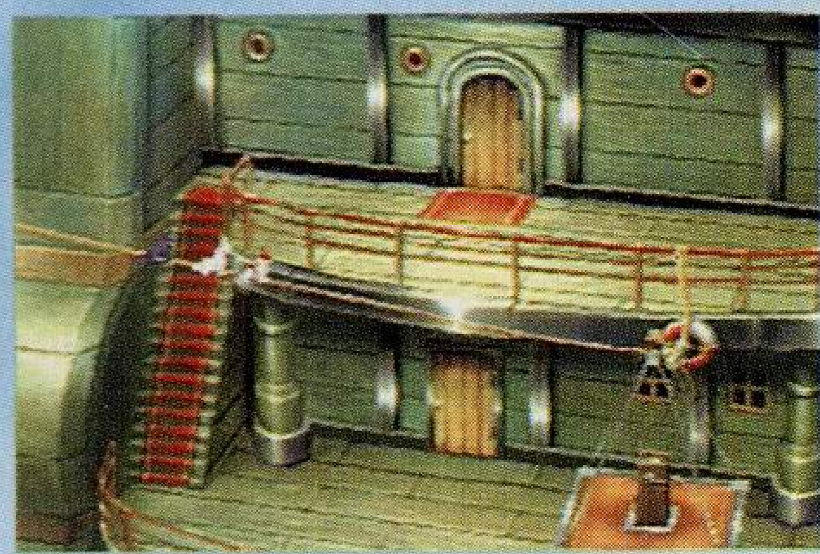
16. 之后去那个之前不让进的门,与门口的人对话

17. 在有三个门并排的地方可以找到老人(ケンジャ)并与之战斗

18. 战斗后得到"贤者のシオマネキ"

19. 从桅杆处回到スラッシュ的住处可令イレーネス仲间

20. 先去赌场见过スネフ后到那令主角从猫变回的地方可以令スネフ成为同伴





血涂られた　魔剑グランドリオン



船上的事情解决后，众人乘船来到"死の海"，在这里使用"贤者のシオネマキ"便可打开通路，在"死门"内有一柄魔剑挡住去路，老村长说能对付"魔剑グランドリオン"只有"圣剑イルランザー",于是众人前往隐者的小屋,在这里老村长说以前属于龙骑士团的ガライ曾持有这柄圣剑，但是这个人已经死了,过了一会村长从屋里拿出了一件遗物——"ガライの思い出",他说只有用这件东西才能进入"亡者の岛"的内部,来到"亡者の岛"在有点像镜子的地方使用这个物品,便可以进入了。在"亡者の岛"的内部众人见到了ガライ的墓,而老村长也说出了一些有关他与ガライ之间事情，原来老村长以前与ガライ同是龙骑士团的人，但不知为何老村长为那柄魔剑而偷袭了ガライ,就在这里ガライ突然从下面冒出,众人在震惊之中匆忙应战,ガライ不愧是前龙骑士团的战士,只要把他打败便可得到圣剑。









死海 神に见舍てられ地にて

拿到圣剑后众人便立刻前往"死の海",在死海内部有三个区域,分别是ハイウェイ废墟、都市郡废虚、灭びの塔,在这里有许多珍贵的道具最好能先收集一下，在第一个区域会遇到一个机器人,它的攻击力相当高,最好让人都装备全员回复魔法，到达最后一个区域，在内部会遇到一个小孩儿的幽灵，跟着走会来到一个有大钟的地方（好像在哪儿见过)，在主角与ミゲル的对话中得到他与セルジュ的父亲以前便来到过这个地主而且他还知道有关星之怪兽ラヴォス（前作中那个疯狂变身的巨大家伙)的事情,并与主角说了一些前作中的克鲁诺与ラヴォス战斗的经过。最后问主角是留在死海中,还是反抗命运放手一战。当打败了ミゲル后,他说只有这样才能把握自己的命运，此时死海开始崩坏，就在危机时刻，天龙突然出现并救了他们,在海边众人感到了次元的震动。难道说那个穿越时空的虫蚀洞又复活了?









复活した扉 世界よ震えて沈め

为了证实这件事,众人起程赶到"オパーサの滨"。果然!又可以去另一个世界了。

来到 ANOTHER WORLD 后首先要通过"溺れ谷",然后来到テルミナ城,此时城中已经被军队占领,到酒吧中发现原来被锁住的门已经能够打开了，进去后可以见到龙骑士团的カーシュ和ゾア,他们已经知道了蛇骨大佐遇刺的事情,原来当主角等人前往"古龙之岩"的时候,他们就暗地跟踪了,当セルジュ被打入异次元时,他们正好赶到,但蛇骨大佐已经被ヤマネコ刺杀,不过好像还有一口气,于是他们决定立即送大佐去隐者的小屋去治伤。后来由于蛇骨馆被军队占领,他们也只好呆在这里,此时可以选择他俩其中的一人成为同伴,然后去蛇骨馆。





蛇骨馆ふたたび　囚われの敌

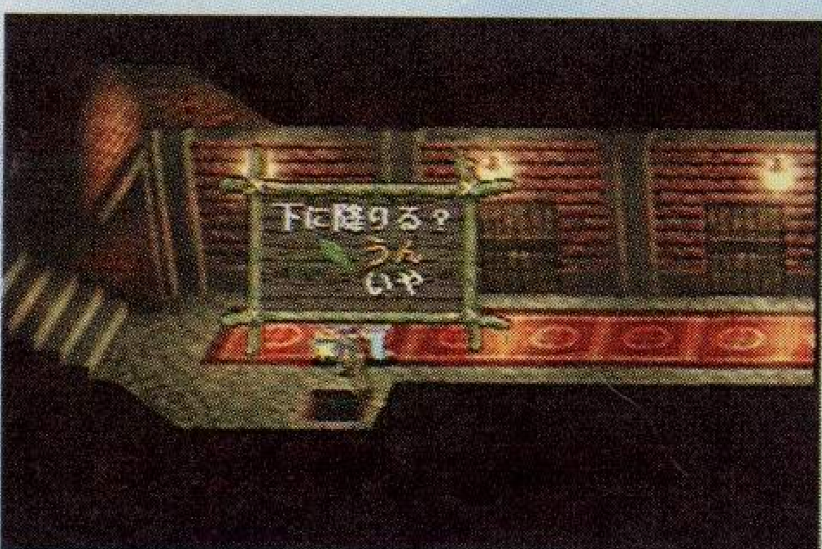
在馆军队长抓住了大佐的和リデル，并把她送入了地下牢，于是众人决定准备去营救，此时可得到“地下牢の键”。

馆中有些地上的铁栅栏可以打开，进入地下水道后先把打开控制水流方向的开关，然后从牢房内的地下通道进入(有三个并排的地方)。出来后会遇到天下无敌号的船长，答应帮助他救リデル后从牢房出来，右侧的门外在一 SAVE 点，进门后首先要面对地狱料理长的挑战，将他打败后料理长オーチ









ャ成为同伴。之后众人来到大厅，イシド说他先去隐者的小屋看望大佐，众人向上走来到馆的 2F，在这里要与改造人ギャダラン战斗，打败他后，士兵见势不好，便纷纷逃跑，只有队长不死心匆忙开动右边的机器人，但却被机器人一脚踩死。这个机器人的块头与实力简直不成比便，一会儿便可打败它。不过它会再复活一次，并追着众人来到老预言家所在的地方，在那里要再与它战斗一次(那家伙依然是很弱)。再次打败它后发现这家伙依然会动，此时老预言家让众人爬上去从窗户逃走，但机器人似乎也不死心，竟然跳到吊灯上，就在这时那个先前被打倒的改造人冒了出来，切断吊灯的绳子，这样机器人便掉了下去。众人从窗户跳出后发现置身在“龙的小屋”内，那个养龙的老人说外面有许多士兵将这里包围，并问主角怎么办，只好正面突破了，就在士兵要进入大门的一刹那，屋中所有的龙破门而出，就那些士兵全部踩在脚下，危机也就过去了。此时，改造人来到众人面前说“我只承认有实力的人，你们将我打败，肯定武艺超群，就让我加入吧”。于是改造人成为同伴。









急袭!!かなしみの追击者

由于イシド与リデル先去了“隐者の小屋”，于是众人也决定去那里看一看大佐的伤势，在隐者的小屋内リデル为了答谢主角，决定加入队伍。第二天清早大佐完全康复，就在众人谈话之际，突然外面传来了一个少女的声音，カーシュ与ゾア都觉得这声音十分耳熟，マルチェラ随即说出了キッド的名字，我们的主角二话没说就匆忙跑了出去，在外面果然发现キッド站在那里，并且说要找ヤマネコ算帐，虽然众人对她说这不是你要找的ヤマネコ，但她但却完全不听，就在这里变成セルジュ姿态的ヤマネコ出现，说キッド现在完成的话，而且现在这个岛已经被包围了，就在这时上面突然传来了船长ファルガ的声音，他乘着那只大岛为众人解了围。









在船上主角扶在船边想起了キッド以前与自己在一起的一些事情，看上去他十分伤心。当众人来到船内发现大佐与船长好像要为了什么约定而决斗，于是便上前解围，此时可以一气蛇骨大佐、ファルガ船长、マルチュラ和ゾア（或カーシュ）。不过这之后船自动前往“神の庭”，在那里道化师ツウョミ向大家解释说要想解开封印就必须找齐“六龙の祈”，而这些龙分布在世界各地，想要找到都也不是件容易的事情，另外她还对主角说“以你现在这种情况，即使得到了“六龙の祈也不可能解开封印”，因为你的外貌并不是セルジュ，而是ヤマネコ。那么怎样才能令セルジュ找回以前的身体呢？只有“龙の泪”！至于该怎样得到……。ツクヨミ只说到这里，而后有选择分支，不过好像无论怎样选ツクヨミ都会离开，她临走时还自言自语地说我到底为什么要把这些事情告诉他呢？







神の庭へ　闭ざされた时を超えて

由于现在还没有办法进入“神の庭”，于是众人便开始寻找六龙之守护。首先来到ガルドーフ，一上岸便发现有个少女被士兵们围攻，正想上前帮忙，却被这个少女误认为是与军队是一伙的，还与大家大打出手。将她打败后先支开了士兵，然后在医生的家中，那个少女才知道了セルジュ身体互换的事情，在临走前给了主角一件道具并说等到你换回自己的身体后，一定要来这里找我，我会尽力来帮助你。







出村后先从海边的次元转移点来到 HOME WORLD，此时让船长ファルガ入队，并开船来到“欢乐乡村ゼルベス”，在这里与这个世界的フャルガ对话，便会发生スラッシュ演出的事件，演出结束后ファルガ说为了能让美丽的マブーレ复原，就必须要有力量，此时ファルガ的“天下无敌斩”封印解除。

来到マブーレ岛上，在村口先遇上了大探险家トマ 14 世。村中的那些怪兽全部将之消灭。上面洞中还有两只，只要全部消灭了怪物后才能再次回到船上。在船上的餐厅可令ミキ成为同伴。

下一步的任务就是要去找齐“六龙の祈”。①首先要去水龙之岛。岛内洞中的敌人多为青属性，所以最好多装备些火属性魔法，洞的深处是水龙居住的地方，将它打败才能得到“青龙神の祈り”。②接下来在去死炎山之前先去一下 HOME WORLD 的土龙之岛，顺流沙向下走发现在一物体挡住去路，由于无法前进所以只好先去 ANOTHER WORLD 的死炎山，在死炎山中可以找到六龙中的炎龙，只要将它打败便可得到“炎龙神の祈り”，在作战中要注意炎龙会变身(巨大化)。③前往 HOME WORLD 的土龙之岛，原来那个被堵住的地方现在可以过去了，不要忘记向那里的工作人员要“调查队的炸药”，向里面走会有一个人说那个来回走的怪物，只要将它赶走崖边再打倒它便可以将它推下堵住出沙口，而另外两个出沙口上个面的用炸药，下面的打倒后将它推入就可以了。当三个喷沙口堵死后，中间的那就可以喷沙了，这样就可以上去，到达土龙的所在地，打败土龙就可以得到“土龙神の祈り”。④回到









ANOTHER WORLD 的マブーレ岛，在岛向人打听有关黑龙的消息，最后得到黑龙就在岛上，村中最里面的那个洞内就是黑龙的所在地，与黑龙作战时首先要用封住它的暗属性魔法力，不然会相当吃力，打败它可得到“黑龙神の祈り”。⑤接下来准备找绿龙，先去 HOME WORLD 的“ヒドラの浴”，进沼后向左上走，在路上会遇上曾给你笛子的那个怪人，这次要再将它打败，这样便铧会得到“ふるき大地の果实”，然后接着向上走。在途中会遇到那个怪人的同伴，在那个人面前使用笛子，便会出来一支巨大的昆虫，它会带你去“世界のへそ”。到了这原始森林后会遇到一个野人少女，她会暂时加入。先把森林中的怪物全部消灭后，再回到你降落的地方，便会出现一只恐龙，将它打败后向前走就会与绿龙相见，打败绿龙就会得到“绿龙神の祈り”。





以上五龙の祈全部得到后，就要去 ANOTHER WORLD 中的“天龙の岛”，在岛上与天龙战斗胜利后会得到最后的“白龙神の祈り”。这里顺便提一下，每打败一个神龙便会得到一种 LV. 8 的召唤魔法，等角色的等级到 LV. 8 时便可按人物属性装备，这样就可以在战斗中使用召唤魔法了。

拿齐六神龙の祈后就要去 ANOTHER WORLD 的ガルドーフ。在那里与巫女ディレア对话，并把“憎しみ泪の破片”给她看，这样就可得到“龙神の神子の纹章”。拿到纹章后去 HOME WORLD 的这个地方先给门卫出示“纹章，然后进后塔中与スティーナ对话，可令她成为同伴，并得到重要的道具“龙の泪”。

有了“龙の泪”后下一步就要准备再次去 HOME WORLD 的“古龙の岩”，这里的机关与以前是一样的，所以并不难，当下面的机关解开后，进入中心部分，在此会遇到成为了ダークセルジユ的ヤマネコ，在与他战斗前最好队伍中不要有白属性的角色，以防止他使用即死魔法。先为出战人员装备各种令属性场改变的トラップ类魔法，这样就可放手与之一战了，战









胜他后别忘了先乘电梯到下一层，在那里中央的那个发光处使用在“溺之谷”中得到的大卵就可令’龙之子”诞生，并令其成为同伴。最后到上一层就可再次来到以前与ヤマネコ互换身体的地方，在那里“龙の泪”发挥作用，一段 CG 动画后セルジュ就可取回原来的身体了，并得到“爱の泪の破片”。













当事件结束后玩者就可以再次使用原来收到的同伴。经过了这几场大的战斗，大家可能感到自己实力稍有不足，此时可以 HOME WORLD 的マブーレ岛与黑龙所在的洞内的一个男子对话可以得到冶炼用的“マスターハンマー”（需花 10000 元。）有了这个道具后再带以前收到的铁匠ザッバ Another world テルミナ的铁匠家中与那个时代的ザッバ对话，事件结束后玩者便可以锻造プリズム类（虹色贝壳为原料的武器防具了。

时の审判 命运の女神の微笑み

此后玩者可以乘船去死海（DISK2）在死海内的三个运命の摇らき”分别是“现在の运命クロト”过去の运命アトロポズ？和“未来の运命ラケシス”这里随便先进入哪一个都可以（每一个都要进一次），当进入最后一个时便会发生战斗。战胜





了 BOSS 后死海中央的”时空要塞クロノポリス”就会出现。

进入要塞后在大厅内要先与一个守护机器人战斗，打败它后进入内部，从地面的入口来到地下，先操作机器人打开右面的机关（机器人用△键回收）。通道架好后以右上的梯子上去就可以来到被封住的大 门的后面，利用计算机处的形状可打开大门。通过这里后来到一个有电梯的地方，左边的门内有 SAVE 点，右边的门内是楼梯，2F 的门进入，在这里的控制室内会发现原来这里可以监视两个世界发生的任何事情，乘电梯到 4F 后财从楼梯后下走会找到一个工作人员，与他对话后回到原来有 SAVE 点处，那里站着的人就是这里的主任，跟他对话后财回到 4F 电梯左边有人挡住的门，此时可以进入了。在房内打败守护室箱的机器人，就可以得到 B1F 的“カードキー”这样就可以乘电梯 B1F 了。另外在 2F 电梯右边的一个房间内有个要输入数字的地方，只要将那开的盖全部盖住再输入 00 就可以打开了。





B1F 内似乎是这里的动力源，在这里会遇上女主角キッド不过此时变了模样的ヤマネコ会出现并对主角说，キッド是不会再醒了，而这里的フェイト也开动了消灭侵入者的程式，说定后他会变成一个巨大的机械生物，战胜这个家伙后キッド”因为被控制而开动这个动力装置，这样原来的天龙岛会浮出海面而变为“星の塔”。









星の塔へ 时の木灵に缚られて

由于现在的船没办法进入“星の塔”，因此要先带里之子去一下“海月海”，在内部会发现一艘太空飞碟，打败那里的巨型水母后进入飞船内部（必须有星之子），星之子会从飞船内部得到一个动力装置，这样原来的小艇就可以飞起，此后就可以进入“星の塔”了。



クロノクロス 宿命の交わる场所

“星の塔”内是个大迷宫，先打败通道中的黄色怪物后，再将石柱搭成通路，过了几个通道后会发现一个与蛇骨馆预言者所在地十分相似的地方，在那里双会遇上预言老人，事件结束后，再从那里出来，会发现出来一条道路，进入后再有SAVE点，分别打败左、右洞内的两个BOSS，就可以解除中心部位的防护场，最后在“星の塔”的内部要与一只很怪的龙战斗（很强），打败它后预言老人再次出现，此时主角会得到一件重要道具“时のたまご”（时の卵）。此后“星の塔”会变化成为“星の塔 再生”。





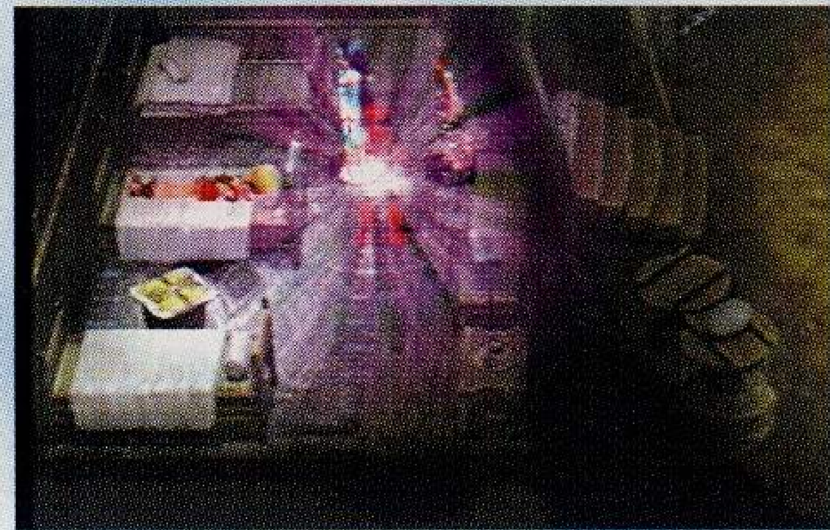



すべての梦みるものたちのために

从星の塔出来后Anther world的“龙神の沈”，在沈内洞窟的祭坑上分别把爱的破片和憎的破片放上，这时就可以得到第七种无素——本游戏打败最终BOSS并获得BEST END的魔法クロノクロス。不过此时还有一个最重要的事情，那就是救活女主角キッド。她就在隐者之岛，要救醒她就必须要令魔剑グランドリオン幻化为圣剑グランドリーム，取得的方法先Home world的离れ小岛，在那里会遇上先去记忆的ダリオ得到消息后回Anther world的蛇骨馆。（必须有イシド“同在队中），进入原来那个被机器人挡住的门，将那里的机关全部就位，并且从宝箱后面调查，便得到一封信，上面写着让カーシュ去亡者之岛，于是再带カーシュ去那里，在岛的最深处与原来的手下シュガール和ソルトン战斗，胜利后可以得到“形见のバンダンド”和カーシュ的必杀技，原来ダリオ与カーシュ都是龙骑士团的成员，为了调查魔剑而来过此地，不过ダリオ被剑的魔力的控制，最后令カーシュ不得不将ダリオ击落山崖，而カーシュ为了这件事后侮了很久。事件结束后带カーシュ与リデル去小岛找ダリオ，当ダリオオ看到了那个手饰后魔剑再次控制了他，没办法只好与他战斗，当打败他后，魔剑的魔性渐渐消除并幻化成圣剑グランドリーム，此时ダリオ也恢复了记忆，リデル更得到了必杀技“白蛇の精神”。





得到了圣剑グランドリーム后再Another world的隐者小屋，与躺在床上的キッド对话，此时圣剑会带主角回到キッド的过去（与前作中发明家ルッカ的家一样）在屋内会发现ヤマネコ和道化师ツクヨミ，按预言老人的说法二人后来要属于一体的，不知什么原因使他们分开了。回到现实世界后キッド也醒了过来，并再次加入队伍。







此后玩者如果有兴趣可以到世界各地走走，会找到一些小情节并能得到一些同伴的必杀技。当一切准备好后回到Home world的オバーサの浜，在那里会多出一个颜色不同的转移点，在那里使用“时のたまご”就可以来到异空间与最终Boss“时を食らうもの”战斗。与它战斗的要注意，如果只是普通地将它打败只能获得BAD END，要想得到Best end就必须在战斗中发动第七元素クロノクロス，发动的方法是先让三个上场的人的魔法元素等级上升到最高，然不断积攒行动力，让STA（行动力）也到最大（7）。这样连续按黄、赤、绿、青、黑、





白的属性发动魔法（画面上有提示），最后让主角在这种状态下发动クロノクロス这样最终 Boss 会一击毙命。这样迎来的就是 BEST END。





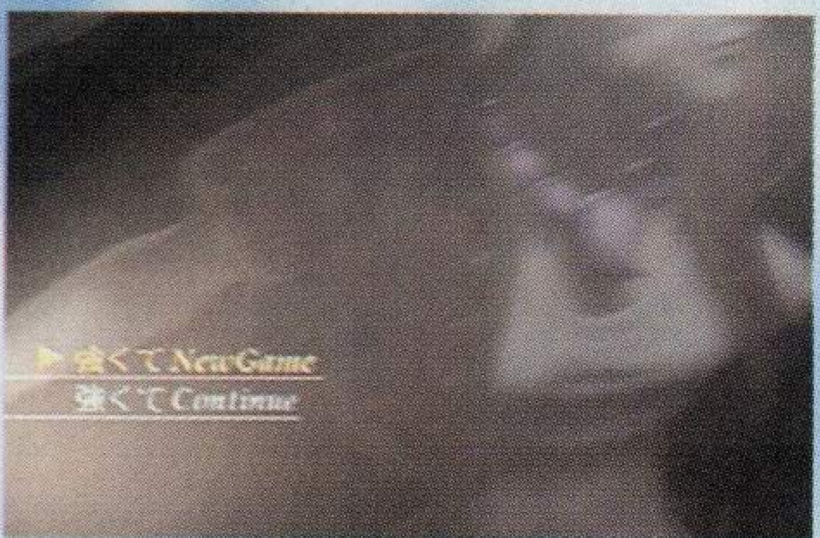


当主角从海滩下醒来后，レナ会问セルジュ：“你没事吧！”可能是主角嘴在唠哪叨什么，使得レナ很生气地说：“什么这啊，那啊，你在胡说些什么？。我让你找的东西挖到了吗？



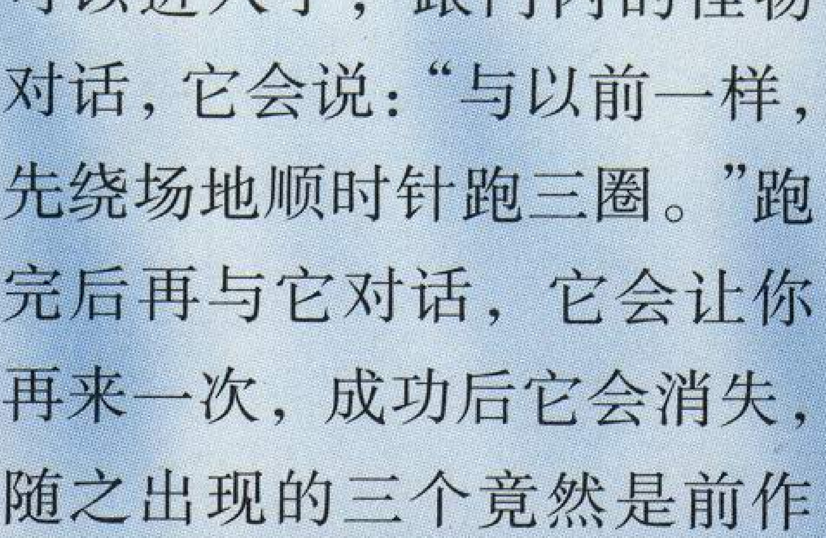



强くてニューゲーム 次元の狭间



当职员表结束后，会让再 SAVE 一次，然后再读取此 SAVE 就会出现”强くてニューゲーム”，进入游戏后去次元の狭间”。原来那里门现在可以进入了，跟门内的怪物对话，它会说：“与以前一样，先绕场地顺时针跑三圈。”跑完后再与它对话，它会让你再来一次，成功后它会消失，随之出现的三个竟然是前作中魔王手下的三个骑士——空魔士マヨネー，外法剑士ソイソ和那个像美克星人的魔军师ビネカ，这三个人作战的方法比较阴损，要战胜他们可要下一番功夫，打败他们后可以得到三个道具——ソイソー刀，ビネガーパンツ和梦见るはらまき。





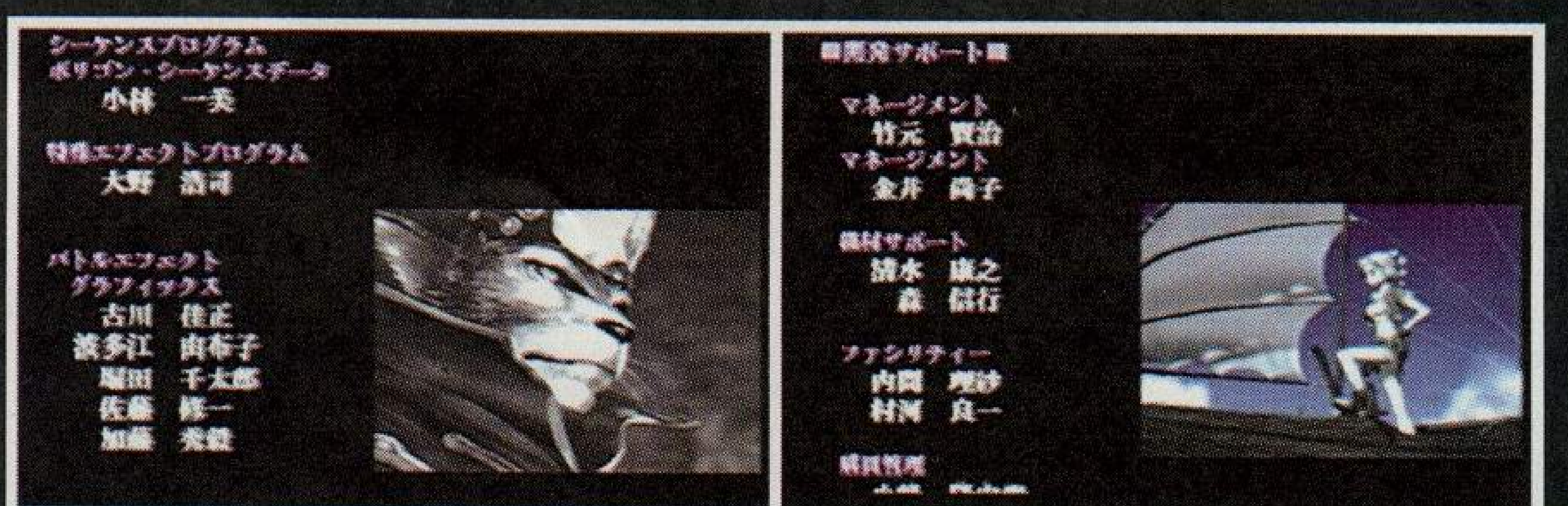


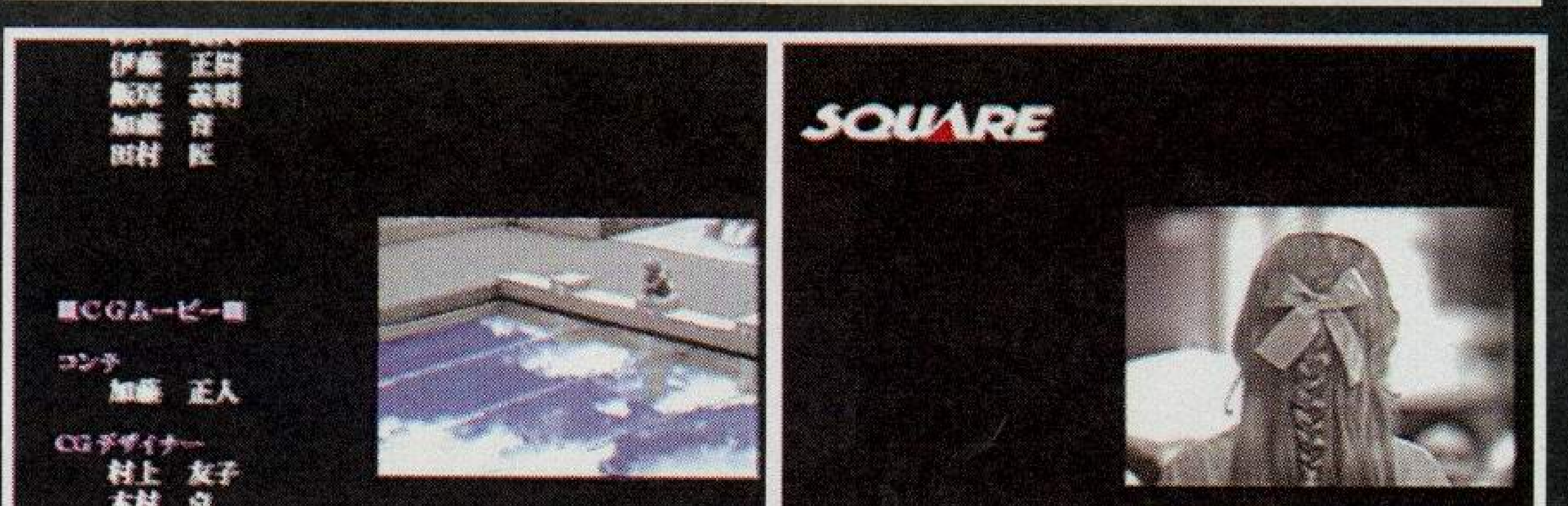

至于第二次进入游戏后还有着什么奥秘，就留给玩者自己吧！

CHRONO CROSS 片尾 CG 欣赏











虹色の贝壳取得地点

1. 用白い诗集交换
2. 海上乐园赌搏后的奖品
3. 蛇骨馆隐藏部屋内的宝箱
4. 主角成为ヤマネコ后 ANOTHER アルニ村买元素的商店处调查
5. 主角取回身体后在 ANOTHER テルミナ卖"蛇骨まんじゆ"的人(之前必须设定价格为 50G)
6. ANOTHER クロノポリス 2F 宝箱
7. HOME 海月海内宝箱
8－9. ANOTHER 海月海内宝箱
10－12. ANOTHER 星の塔内宝箱
13 キッド梦中 2F 藏在床下的小孩
14. HOME 水龙の岛
15. HOME 土龙の岛调查队员
16. ANOTHER 蛇骨馆研究室，キッド再次成为同伴后带她与ルチアナ对话
17. キッド梦中 1F 挂钟处隐藏的小孩

隐藏的超强 BOSS

星の塔出现后，去 HOME 土龙の岛，在原土龙的所在地会出现一个叫ジンジルグス的家伙(相当强)，打败它可得到"太阳のメガネ"

得到新对话窗口

1. シュルフイシュ
   调查アルニ村的商店左侧的物保
2. テイフオースリー
   与 ANOTHER テルミナ蛇骨像左侧在房屋阴影处的人对话
3. カルドビアステッチ
   与メル对话
4. 南国日和
   ママクセ成为同伴时
5. バレポリスチーム
   调查蛇骨馆预言家藏在桌子后面，在隐藏地下部屋内与那里的怪相对话
6. レッドビジョン
   调查 HOME 溺れ谷中的宝箱
7. 星の赠り物
   在 HOME WORLD 令星之子成为同伴后再去天龙岛与探险家对话
8. トラバルチャンス
   DISK2 时去已经和平的 HOME マブーレ与トマ 14 世对话
9. メメントの森
   用红色的怪物去喂影切之森中拦路的家伙
10. アニマルマウス
    在ゼルベス欢乐船事件中自己变成猫时与厨房的猫对话
11. スネークオーブ
    在 ANOTHER 世界のへそ中打败树上的敌人后得到

取得隐藏 LV7 必杀技的方法

キッド——回到过去后，在入口的机器前依序按 L2. △. L2. △
イシト——在パレポリ军撤退后，带着イシト跟蛇骨馆的イシト对话
スラッシュ——带着スラッシュ去跟另一个スラッシュ讲话
蛇骨大佐——用蛇骨大佐跟テルミナ酒场的女老板谈话，进入密室调查蛇骨团旗
リデル——得到グランドリーム后
カーシュ——带着カーシュ去亡者の岛跟二人组战斗完会得到
ゾア——用ゾア去开蛇骨馆他自己房间的宝箱
コルチャ——终盘时去テルミナ在桥上看见人鱼，前往灵庙再回去后发现人鱼不在，出去再回来后与之谈话
ルチアナ——从蛇骨馆调理场进入下水道，用ルチアナ调查白色物体
ポシュル——主角恢复原来身体后回アルニ村用ポシュル跟レナ讲话
ラズリ——去水龙の岛跟大树下的妖精讲话
オーチャ——用オーチャ跟アルニ村的厨师讲话
ファルガ——在スラッシュ举办演唱会完会自己解开封印
レナ——主角恢复成原形后回アルニ村用レナ跟老婆婆讲话
ジャネス——带着ジャネス去地图中央的次元の狭间跟奇异生物讲话
龙の子——带着龙の子去溺れ谷的恐龙骨头前会发生事件，结束后获得
星の子——带着星の子去海月海的 UFO 内
ラッキーダン——先带著ラッキーダン去アルニ村跟キキ的父亲谈话，然后去アルニ村的地下室依序调查左．右．中的雕像会发生事件，结束后获得
カブ夫——带著カブ夫和改良种フイオ去蛇骨馆顶楼的池子会发生事件，结束后获得
改良种フイオ——带着改良种フイオ去天龙の岛调查奇异生物，之后会出现蝴蝶，蝴蝶会赠给。
ジルベルト——带著ジルベルト去テルミナ跟灵庙里的老婆婆讲话
スカール——用スカール去テルミナ的酒场吃东西就会拿到
キノコ——去影切りの森他加入的地方会看到小香菇，调查后获得
イレーネス——去复兴后的マブーレ跟咒医讲话
スティーナ——带著スティーナ去亡者の岛的墓碑前调查会得到
ドク——将绝版医学解体新书(在死海的灭びの塔得到)交给他会得到
ギャダラン——带著ギャダラン去クロノポリス的二楼小房间调查怪异宝箱
ピエール——带著勇者のバッチ．勇者の盾．剧场の剑(在死海的灭びの塔得到)去跟テルミナ的ピエール讲话
オルハ——带著オルハ去找ドク会发生事件，结束后获得

部分合体技

エックス斩り：ダッシュ斩り(セルジュ)＋ハードヒット(グレン)
ダークスパイラル：ダークバースト(ギャダラン)＋フルショット(イシト)
真龙剑：真气波(ラディウス)＋真空刃(蛇骨大佐)
カブファイナル：ばたんばたん(改良种フイオ)＋カブマジック(カブ夫)
ドラゴンブロ：ドラゴンライド(カーシュ)＋アッパーボム(ゾア)
ソードストーム：ソードボックス(スネフ)＋トゥソード(アルフ)
ドラゴンライド：三段蹴り(リーア)＋ビッグマム(龙の子)
フラメンゴ：エアーダンス＋ショックノイズ(スラッシュ)
ミックスデルタ(3 人技)：レナ＋ラズリー＋セルジュ(全部拥有 LV7 必杀技)

部分 ENDING 的取得方法及内容

1. BEST ENDING
   方法：用クロノクロス将最终 BOSS 打倒
   内容：将サラ从ラヴォス中解放
2. STAFF ROOM
   方法：第二次进行时用セルジュ一人将最终 BOSS 打倒
   内容：会出现向前作一样的职员表
3. セルジュ和レナ
   方法：レナ成为同伴并且キッド没有中毒的情况下
   内容：レナ与セルジュ互相有好感，而キッド不知为何成为大佐为エルエド的和平而努力。
4. ピエール、勇者之道 VER. 1
   方法：不为キッド找解药的状态下打败最终 BOSS
   内容：セルジュ与 ANOTHER テルミナ元素商店的女子リサ关系很好。キッド被イシト换救，并成为间谍进入了蛇骨馆。ピュール、シュガール和ソルトン去了古龙の岩准备与ヤマネユ决战，但是自称勇者的ピエール在头一晚因参加了一个晚会而闹肚子，结果到达古龙之岩最上部的三个人以后再也没有人见过他们。
5. ピエール、勇者之道 VER. 2
   方法：不为キッド找解药的状态下打败最终 BOSS
   内容：セルジュ与 ANOTHER テルミナ元素商店的女子リサ关系很好，キッド被イシト挽救，ピュール、シュガール和ソルトン去了古龙の岩准备与ヤマネユ决战，但是自称勇者的ピエール在头一晚因参加了一个晚会而闹肚子，结果到达古龙之岩最上部的三个人以后再也没有人见过他们。
6. セルジュ、キッド、スラッシュ在一起
   方法：スラッシュ成为同伴，キッド解毒后将最终 BOSS 打败
   内容：セルジュ、キッド与ラズリー成为スラッシュ一伙的成员
7. ヤマネコ的每日
   方法：从主角变成ヤマネコ到ツクヨミ离开之间打败最终 BOSS
   内容：ヤマネコ被推荐为下一任的贤者，而ラディウス、ザッパ和フマルガ在神の门与ダークセルジュ、キッド对峙。
8. ヤマネコ与ツクヨミ
   方法：ヤマネコ和ツクヨミ最后在一起的状态下打败最终 BOSS
   内容：在ヤマネコ和ツクヨミ面前出现キッド的身影
9. 蛇骨保育园
   方法：SAVE 在"神の庭"并且主角为ヤマネユ的状态下打败最终 BOSS
   内容：建立蛇骨保育园
10. ダークセルジュ与冻てついた炎
    方法：ツクヨミ离开到星之塔出现之间打败最终 BOSS
    内容：在クロノポリ与キッド、ツクヨミ战斗，ダークセルジュ完成与冻てついた炎的融合
11. 人类灭亡
    方法：星之塔出现扣，到攻略定了期间打败最终 BOSS
    内容：人类被龙族灭亡



初玩者也可放心，下面告诉你游戏方法

11 月 25 日发售了“心跳2”，不知大家是否为此感到心潮澎湃。这次我们将攻关过程中的一些要点提供给大家。除了系统介绍外，还有游戏方法的分析。首先介绍一下女孩的出场条件，这些女孩除了开始时就有的之外，有的必须满足右表中的条件才会出现。请一定记下来。


▲最先出场的是光，毕竟是女主人角嘛。


▲美幸刚一出场就与汽车撞上了，不幸的女孩。


▲光与琴子，梅与华澄都是强制出场的。

女性角色出现条件大公开

姓名	条件
阳之下光	游戏开始后强制出现
麻生华澄	第 1 年的 9 月 25 日强制出场
无月琴子	第 1 年 4 月的第周强制出场
寿 美幸	网球部活动经验值在特定值
	容资参数在 80 以上，实施打扮指令之上
	杂学参数在 50 以上，实施游戏的指令
一文字 茜	文理科的参数分别在 50 以上，任文科或理科的指令
白雪美帆	演剧部活动经验值在特定值之上
	文科参数在 55 以上，实行文科的指令
	艺术参数在 50 以上，实行艺术的指令
赤井穗村	体调参数在 110 以上，实行休养指令
	压力的参数值在 25 以上
八重 花樱梨	运动参数在 70 以上实行运动的指令
佐仓枫子	棒球部活动验值在特定值之上
	根性参数在 30 以上
伊集院 梅	第 2 年 4 月 1 日强制出场

丰富的性格由零开始

出场人物应尽可能减少

初次玩“心跳”的人一定会落入游戏的陷井，而让大批女孩出现。为什么？这样不是委热闹吗？实际上让大量女孩出场就必须同时以多个女孩为对手，也就是说，难以对特定人物发动攻击了。因应要把出场人物控制于最低限度。


▲虽然希望尽量多的女孩出场，但一定要忍耐。

选择最能达到目标的部门



▲为了在俱乐部活动中见到女孩，应多进行几次该俱乐部的指令。

华澄和梅两人都有值得注意的特殊点


▲华澄于第 2 年 9 月 25 日出场，因此只有 1 年半时间得到她的欢心，只有其他人的一半时间，很艰巨。

▼梅于第 2 年的开业式(4 月 1 日)出场，虽比华澄稍好一些但时间仍只有两年。



勇气之神／多一些！多一些！心跳'99
野田顺子



▶这是 KONAMI 在 11 月 26 日发卖的一张 CD，其中收录了“心跳回忆 2”的开场歌曲及主题歌，定价 1200 日元。是心跳迷又一款值得收藏的周边。

CD 持续发卖！带来新的“心跳”之声！

“心跳回忆 2”的开场曲“勇气之神”以及主题歌“多一些！多一些！心跳'99”都被收录于这张 CD 中，在游戏发卖的第二天（11 月 26 日）上市。由于今作女主人公的配音改为了右图上的野田顺子小姐，熟悉了金月真美声线的心跳迷可能会有些不习惯，但随着对游戏的深入接触，也一定可以找到一种全新的魅力。而在这张 CD 发卖后的一周（12 月 3 日），“心跳回忆 2 游戏原声大碟 Vol. 1”和“Vol. 2”也会来到心跳迷的手中。



她就是代替金月真美的野田顺子

使用哪种指令可以达到哪种成果呢？

要有效地培养主人公，就必须了解使用哪种指令会有什么样的效果。那么有这方面的材料吗？我们已经对此进行了全部调查。各指令连续使用 1 个月时的参数变化，可以参照下面的表格。



▲一周实行两行指令，这回该干什么？





▲▼几乎所有指令都令会消耗体调的参数，但会提升其他方面的数值。



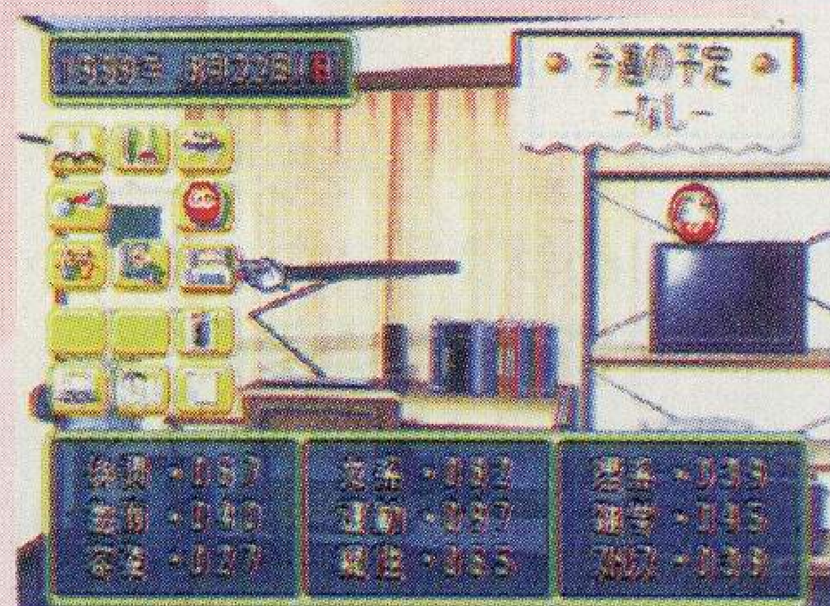
◀各种俱乐部指令，只要加入该俱乐部便可以实施。



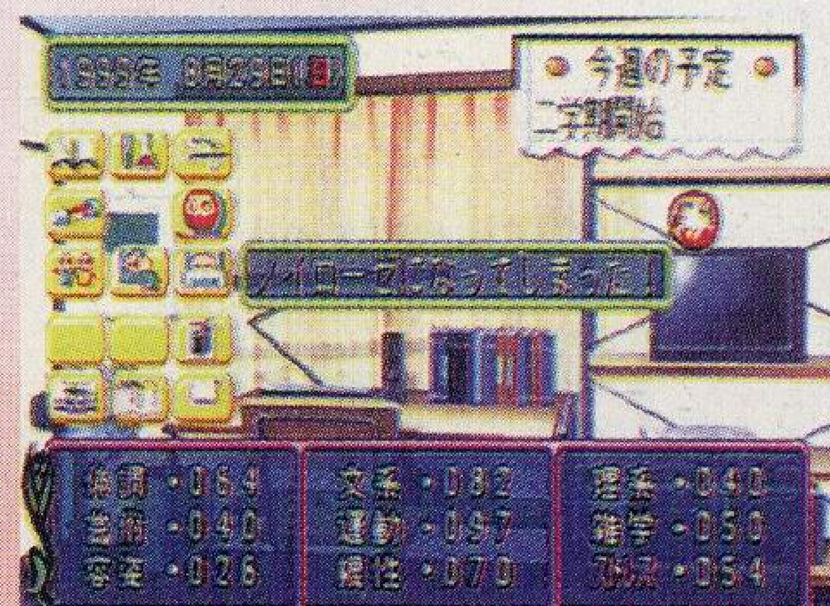
▶运动方面俱乐部的指令，实行后的结果大都很相似。



◀容姿参数在 30 左右的话，与女孩约会也会无功而返。



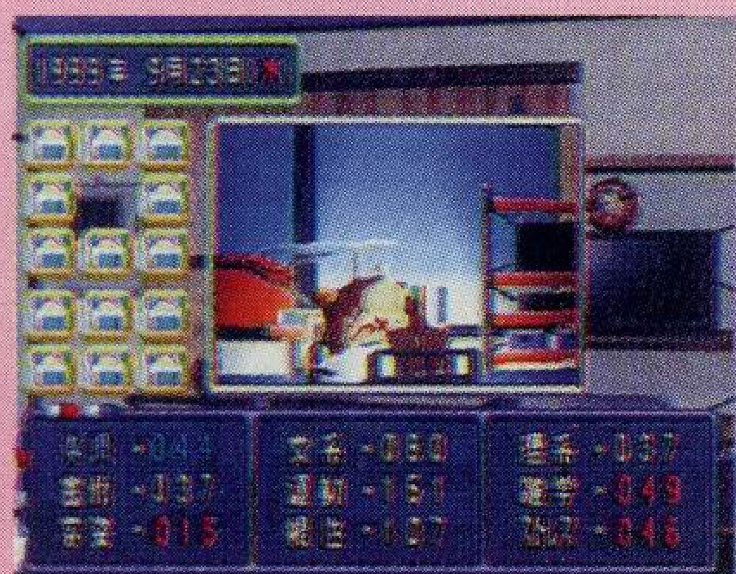
▲使用休养之外的指令都会增加疲劳，如果积劳成疾……



▲学习方面的指令常会失败，应让疲劳一直在 30 以下。

休养极为重要

实行指令就会消耗身体状况的参数（除休养指令外）。如果此数值低于一定值的话，主人公就会因病而不能行动。如果在病中与女孩约会，就会自动失约而引得对方大怒。因为时常休养保持身体状况值在 30 以上是很必要的。



▲呀，如果变成或这样就只有选择休养了，真倒霉。

数值＼指令	文系学习	理系学习	艺术学习	运动	游び	おしゃれ	休养	演剧部	科学部	吹奏乐部	茶道部	野球部	テニス部	バレー部	陆上部	剑道部	生徒部
体调	中等下降	中等下降	中等下降	大量下降	大量下降	中等下降	大量上升	中等下降	中等下降	中等下降	中等下降	大量下降	大量下降	大量下降	大量下降	大量下降	大量下降
文系	大量上升	变化无	变化无	少量下降	少量下降	少量下降	变化无	大量上升	变化无	变化无	中等上升	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无
理系	变化无	大量上升	变化无	少量下降	少量下降	少量下降	变化无	变化无	大量上升	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无
艺术	变化无	变化无	大量上升	少量下降	少量下降	变化无	变化无	中等上升	少量上升	大量上升	中等上升	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无	变化无
运动	少量下降	中等下降	少量下降	大量上升	少量上升	变化无	变化无	少量上升	变化无	少量上升	少量下降	大量上升	大量上升	大量上升	大量上升	大量上升	变化无
杂学	少量上升	变化无	变化无	变化无	大量上升	中等上升	中等下降	少量上升	变化无	少量上升	少量上升	变化无	少量上升	变化无	变化无	变化无	大量上升
容姿	少量下降	少量下降	少量下降	少量下降	中等上升	大量上升	中等下降	少量下降	少量下降	少量下降	少量下降	少量下降	变化无	少量下降	少量下降	少量下降	少量下降
根性	变化无	少量上升	变化无	大量上升	少量下降		变化无	少量上升	少量上升	变化无	少量上升	大量上升	大量上升	大量上升	大量上升	大量上升	大量上升
ストレス	中等上升	少量上升	变化无	少量上升	变化无	少量上升		大量上升	大量上升	大量上升	大量上升	少量上升	中等上升	中等上升	中等上升	中等上升	大量上升

表的观看方法：大量上升　中等上升　少量上升　大量下降　中等下降　少量下降　变化无

深刻挖掘女孩的个性

在约会中或邀请女孩时出现的3个选项，都是十分重要的情报。如何回答呢，这就必须要充分了解该女孩的性格和好恶。下面介绍的各人物情况还可再深刻地加以发掘，请认真参考。

仔细思考对手的性格



▲根据不同的女孩而分别采取不同的行动方法。

阳下光

性格活泼，喜欢运动。但也有爱购物和卡拉OK的女性一面。不喜欢恐怖电影之类的东西，约会时一定要小心。



麻生华澄

非常沉着总是很冷静的大姐姐。但是也有喜欢可爱的东西的令人意外的一面。同为是大学生。交往时要与其他女孩的方法不同。



白雪美帆

喜欢幻想浪漫的天真少女，有时会陷入空想的世界而说些不着边际的话，要体贴的保护她。不喜欢在讨厌的地方待着。



寿美幸



总认为自己不幸，但却从不气馁的纯真女孩。喜欢人物造形等流行的商品，服装也很有个性。特别喜欢明星音乐会与卡拉OK。

一文字茜

在家中天天做家务渡日的活力女孩。对她来说时间就是金钱，是无可代替的宝贵东西。如不懂这一点，就会受到她的冷待。



水无月琴子



喜欢日本文化，洋溢着动感的女孩。喜欢让人感到时髦的地点和东西，反之讨厌外国的东西。生气时极为可怕，交往时要小心。

佐仓枫子



总是拼命努力向前的棒球部领队，特别在意自己的体型，喜欢的东西是棒球与虫类的厅奇特组合。还有收集明信卡的爱好。

伊集院梅

大财阀伊集院家的女儿，比主人公小一年级，很喜欢电脑。性格任性，不喜欢忍耐。因为不懂世事，所以反而会有想不到的举动。



赤井穗村



喜欢吃饭、睡觉、玩的学生会会长，很讨厌学习和集体游戏，讨厌长期做一件事，在玩的方面具有极高的本领。与爆裂山校长的关系很好。

八重花樱梨

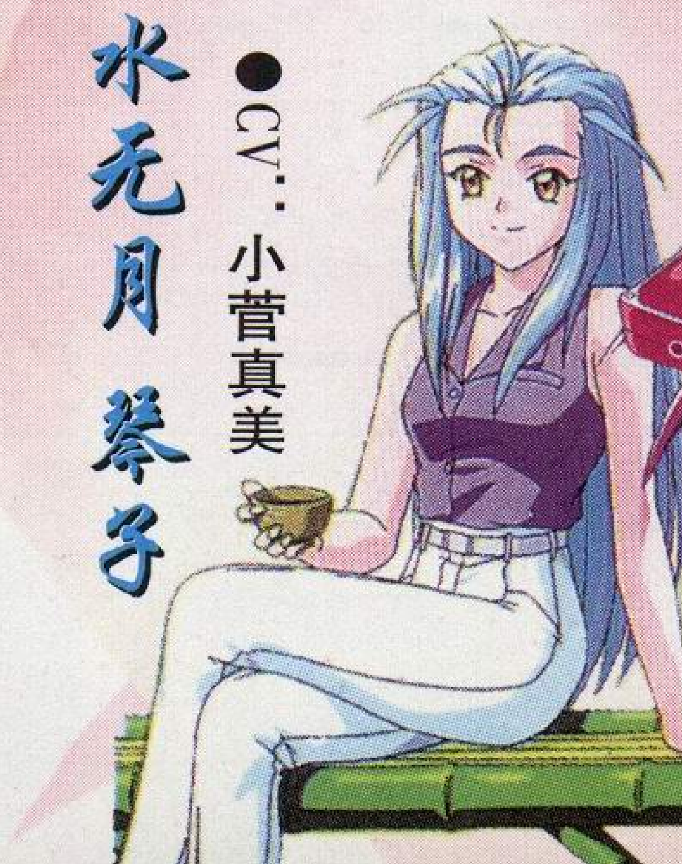
她，不常说话，不爱与人交往的女孩，要搞好与她的关系需要极大的努力。因为热爱自然，可以谈一些这方面的话。





阳之下光 ●CV：野田顺子

水无月琴子 ●CV：小菅真美



寿美幸 ●CV：高野直子



一文字茜 ●CV：野村真弓



白雪美帆 ●CV：橘ひかり





与女孩约会应该去哪里

选择约会地点时，应按前面写的那样找到女孩喜欢的地点，再约对方到那个地方去。如果约对方去一个她讨厌的地方，也许他会断然拒绝。所以要慎重选择约会地点。

另外如果连续带一个女孩到同一地点去的话，就会让对方厌烦而给人以坏的印象。所以要定下一个路线，不断地改变地点。



▲在前作中出现的游泳池都是作为夏季限定的场所，而本作中追加了室内游泳池。



▲在商店街中也出现了各种各样的商店，针对不同女孩的爱好，可以有多种选择。

全新的场所



▲这是在西比其城中的电视塔，是前所未有的崭新地点，也一定会有大量的新事件发生。



▲在本作中可以去山上欣赏红叶，将秋意中深藏的暖意和你中意的女孩一块儿分享。

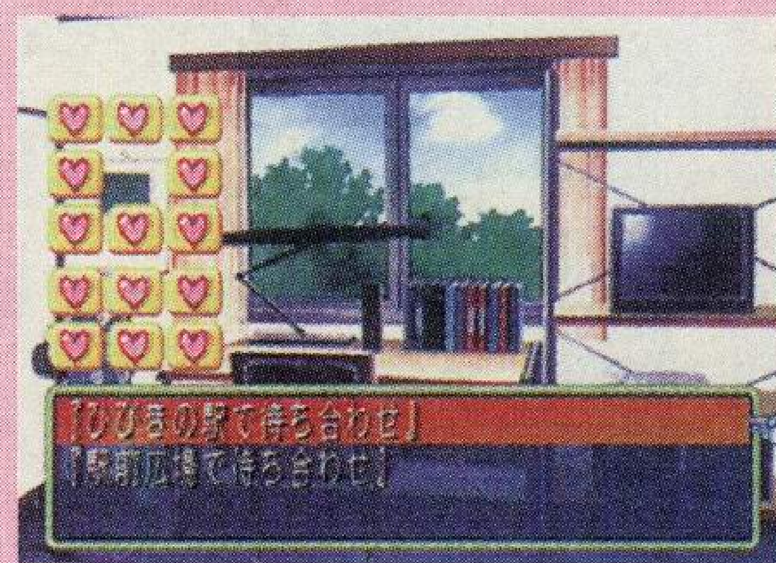




地点	正式名称	内容
河川敷公园	河川敷公园	与普通约会不同，没有对话选择，但可由女孩处听到情报，应在伊集院宅大桥前会合
中央公园	ひびきの中央公园	供市民们进行休息的大会园，会合地点在中央公园的入口
植物园	ひびきのガーデン	在伊集院宅大桥前汇合，可以欣赏到各种各样的植物
溜冰场	ヒビキノスケート	可在每年冬天前往，是有时间限制的约会地，在伊集院宅大桥前会合
塔	ひびきのタワー	在伊集院宅大桥前会合，可以眺望整个城市的高塔
音乐会会场	ひびきのサンプラザ	每三个月就会有不同的乐团前来表演，会合地点是车站前广场
购物街(时装商店)	chocolate girls	在车站前广场会合，在店内可选择各种类型的服装
购物街(化妆品店)	sweet generation	出售各种女孩子喜爱的小物品的商店，在车站前广场会合
购物街(废品店)	山下电机商社	与伊集院一同购物时出现的商店，会合地点在车站前广场
卡拉 OK BOX	KARAOKE House 500	引进了最新型卡拉 OK 机器的娱乐场所，会合地点在车站前广场
游戏店	GAME MATE	会合地点在车站前广场，引进了各种流行的最新娱乐器材的地点
问询处	ヒビキノボウル	总是由很多很多人聚集在这里的运动地点，会合地点在车站前广场
电影院	ヒビキノシマネ	会合地点在车站前广场，可看到各种类型的电影
水族馆	HIBIKINO AQUARIUM	饲养各种各样鱼的水族馆，会合地点在车站前广场
动物院	ひびきの动物园	在停车场会合，正如他的名字一样，在此可以观看各种动物
游乐院	ひびきのアミュズメントプレイス	具有各种各样娱乐器材的游乐场，会合地点在停车场
运动场	ひびきのスタジアム	定期举办棒球与足球的运动场，会合地点在停车场
室内泳池	ワイルドブルーンひびきの	会合地点在停车场，在前作中只有夏天才可到达，但在本作中变为室内型泳池
山	真多罗尾高原	春夏秋冬分别可以欣赏红叶、冬雪等的观光地，在ひびき车站会合
海	ひびきの海岸	在ひびき车站会合，是只有夏天才可到达的约会地点，可享受海水浴
神社	无正式名称	一年中只可以去 2 次的地点，应在神社的入口处会合

记住见面的地点

前作中约会时应在约会地点互相见面，但本作却已准备了互相见面的地点，如果有了很多约会，就一定要记住目的地和见面的地点。



▲不好！出现了两个地点的选择！一切根据喜欢的女孩来作决定吧！



ときめきメモリアル2


阳之下光


麻生华澄


水无月琴子


寿美幸


一文字茜


白雪美帆


赤井穗村


八重花樱梨


佐仓枫子


伊集院梅



还会与你在回忆中相会♥

你还记得吗?这只戒指……
3个人一块合影的照片……
曾被说成哭鼻子中心的我……
在入学式上与你相见,相知
似乎一开始就想哭……是真的
但是,我在坚强起来
从你不在的时候直到种种神情
交谈,直到现在……
没有你的时候感到寂寞……
想知道你所居住的街……
想知道喜欢谁……
身体可否健康?
可否从此在一起?"
明天,去学校时又能跟你相见
心的跳跃使我无法入眠……

阳之下光

Hikari Hinomoto

迅速达到目标的要点

她是"心跳2"的主要角色,和主人公自幼和好,一块游玩,主人公因为学业而离开了她,却又在高校再度相会。正如她口头所言那样,喜欢着"夏"、"海"、"太阳",具有着明朗的向上性格,很快地就能与主人公走到一块,浪漫自幼开始。



Profile

- 生日:6月25日 ●星座:巨蟹
- 血型:A型 ●身高:157CM
- 体重:44KG
- 兴趣:收集玻璃小工艺品,骑车旅行
- 喜欢的东西:玻璃小工艺品,夏、海、太阳
- 讨厌的东西:黑暗、地震、雷、恐怖电影

在那时候的我

住在附近的温柔姐姐
成为了现在高校的教师

同一所高校的教师，从主人公小时候起就照顾着他的附近的大姐姐。学生时代成绩优秀，运动万能，性格清纯，开朗而头脑灵秀，几乎接近完美。少数的缺点如睡懒觉，摆弄不来机器的东西也让人留下可爱的印像，如何说服她约会是一个难点。



Profile

- 生日：10月8日
- 星座：天秤
- 血型：A
- 身高：164CM
- 体重：48KG
- 兴趣：弹钢琴
- 喜欢的东西：驾驶、洗澡
- 讨厌的东西：早起、摆弄机械

还能够记得吗?
当你还是小孩子的时候
那段相互间都天真无邪的时光
希望我成为亲近的姐姐
怎么样?
看着你慢慢地长大
我却好像没有成长……
这是感觉
我成为了老师，而你是高校生
互相成长起来后
不知你可曾想过……
但是……我……
最近一直在思考着
真的非常快乐，在那段时光里
……

麻生 华澄

品味日本人之心吧

嗯……
日本人就爱喝茶呀……
一直喝着咖啡的人是不会明白的
不关心日本文化的日本人有那么多…
不过,这也没有什么
只要我自己能感受到就满足了
另外……高校有一间茶屋……
校长还不能完全理解
只是在组织茶道部的时候给予了承认……
部员就只有我一个……这样可以了吗?
很好呀，这样的话就能一个人安静地在这里
细细地品味着茶
注定着我要过上美好的高校生活
遇见了和光一样令人怀念的男孩
……像这样的男孩，会加入哪个部门呢?

为自己是日本人而感到骄傲的大和抚子

长发给人留下深刻印像的琴子，是阳之下光的好友。当然了，从光那里听闻到主人公，由于热爱着日本文化，如果使用了随意组合的横文字，就会使好感度降低，因为她组织了茶道部，为了接近她而入部是得到她好感的最好方法。



Profile

- 生日:12 月 2 日 ●星座:射手
- 血型:AB ●身高:166CM
- 体重：47KG ●兴趣：和饮茶有关的书籍、俳句、川柳
- 喜欢的东西:日本茶、点心、芥茉、冈流
- 讨厌的东西：辣的食物、咖啡、西洋文化、无意义的横文字



水无月 琴子

Minazuki

和咪咪闹着玩呀……

自称为日本第一不幸的女孩子

在不幸之星星光中的美幸，一直不走运的美幸，喜欢打扑克牌，期待着 LUCKY 的出现。在人前却经常得意地称呼自己这个名字，特别喜欢偶像和人物周边。



● 生日：1月1日 ● 星座：山羊
● 血型：O 型 ● 身高：155CM
● 体重：43KG ● 兴趣：参拜、信神、卡拉 OK、去看偶像系演出
● 喜欢的东西：各种周边、小动物
● 讨厌的东西：不幸的事，有着不幸象征的物品

Profile

唉呀……
一进入高校美幸也不会变的呀……
今天打牌又运气不好
美幸，真是一生不幸的人
但是，今天帮助我的人，真是很温柔呀……
能够成为朋友吗？
不过想到美幸是个不幸的人…
会不会讨厌她呢？
嗯……
要好好地想一想
不知道该怎么办……
（嘟……）
嗨，这里是寿的家……
啊……打电话来了，真高兴……
今、今、今天有什么事吗？
呀，咪咪！
不要这样骑在我头上……

寿 美幸

Miyuki Kotobuki



真不想这么忙!

好!值日完毕
接下来要去购物了……
和哥哥一块吃饭……
还要去打工
学习……
哈啊…真不想持续这样的生活了
爸爸,妈妈快回来吧…
哥哥也快去工作…
我还是个高校生呢…
也想要有游戏的时间!
……
决定了!星期天要去玩!
好吧,就这样尽早安排好
不过,一个人去玩吗?……
明天去学校好吗?
那个帮助我学习的人……

一文字 茜

Akane Ichimonji

看起来就觉得非常辛苦的人

两亲旅行未归，哥哥还没有工作，因此要管全部家务并且靠打工维持家计，是个家运很不好的女孩，有着极具个性的发型，擅长家务、特别是第1人称为（ボク），集中了许多人气度的要素。另外在开场动画中发现过她与赤井在一块的场景，她们很要好吗？



Profile

- 生日:9月10日 ● 星座:处女
- 血型:O型 ● 身高:151CM
- 体重:46KG ● 兴趣:做点心、卡拉OK、商店橱窗
- 喜欢的东西:哥哥、学校
- 讨厌的东西:哥哥、软弱的人
- 特技:全部家务 ● 所属部:无所属

那个人和我的命运是……?

稳重的少女拥有了不起的特技

喜欢罗曼蒂克的空想，不过比这更有兴趣的是有关什么也没有的场所存在妖精的话题。从她的趣味——占卜来看，就可以发现是这样一个女孩子，另外“克洛”的正式名称是“クロクロびべそちゃん”。和她亲近的寿美幸一块谈论周边时，会看到花朵在她们脸上开放吗?

Profile

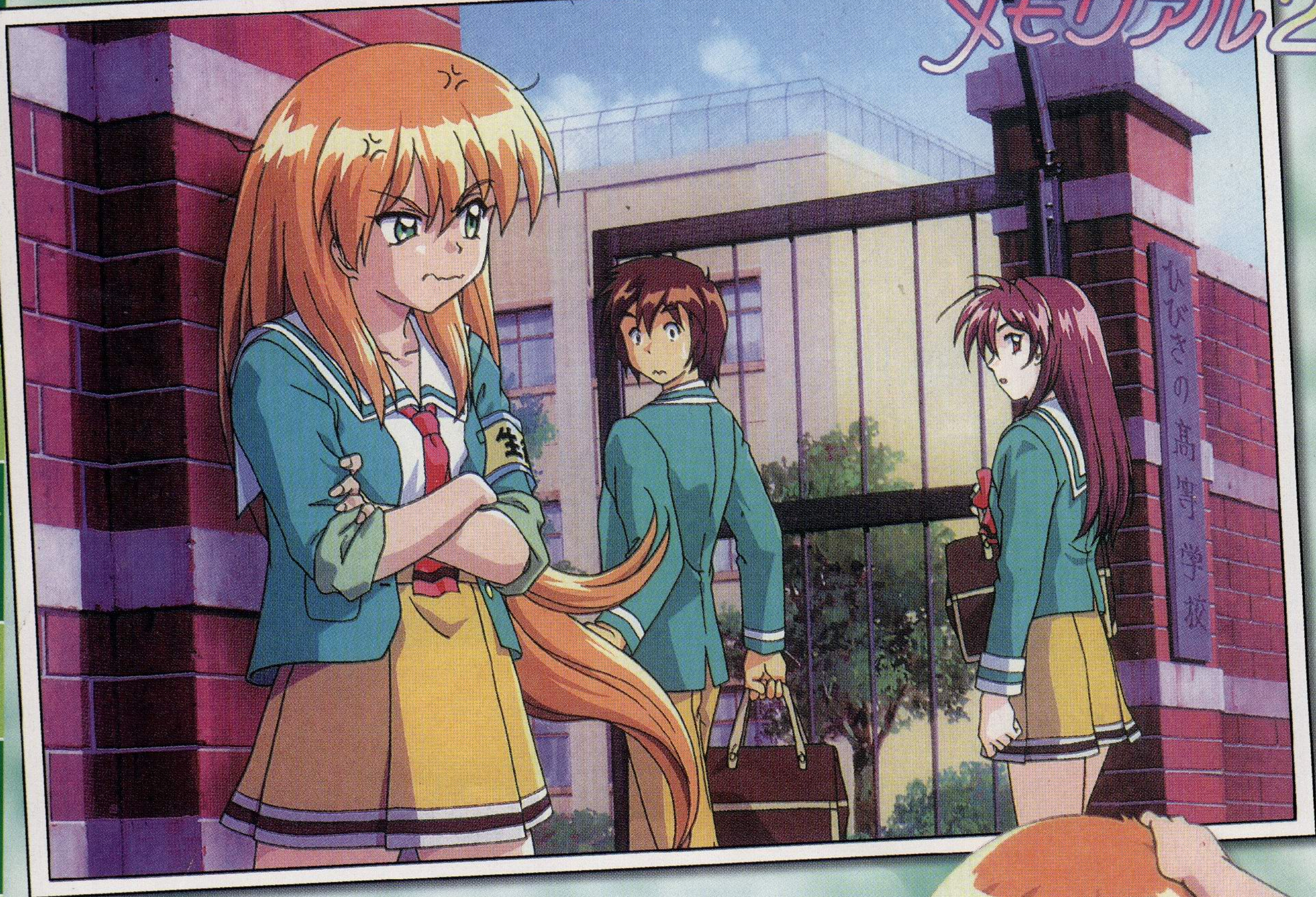
- 生日:2月24日 ●星座:双鱼
- 血型:B型 ●身高:156CM
- 体重:41KG ●兴趣:收集娃娃、画册、全部占卜
- 喜欢的东西:可爱的东西,有着克洛的周边 ●讨厌的东西:难看、恶心的东西 ●所属部:演剧部
- 特长:将别人卷入自己的步调、现实逃避

克洛
今天
又和那个人见面了
谁?
就是那个人呀
不是一直和他说话吗?
是啊，经常在占卜途中出现的
那个人
你也想会面吗?
嗯哼哼……
看来马上就要见面了
怎么了?
这样的心情
和克洛也会关系好起来吧
那么那个人……

白雪 美帆

Miho Shirayuki





今天的心情最坏了

啊……真困呀……
真不爽,这么早
就要来学校
不舒服!
上课开始还有五分种嘛!
好孩子不是还在睡觉时间吗?
……嗯……第一天就迟到
做个学生会长,也普通
校长……一定会发脾气吧
不过,叫做和美
一点不像校长
我现在已经是学生会长了……
要自己管好自己了……
啊,不能这么下去了
嗨,那人也迟到了……
嘻嘻嘻……可以,慢慢地来嘛!
……等等!

赤井　穗村

性格过分 活泼的高校学生会长

作为一个学生会长，但不重视工作，沉迷于吃饭、睡觉和游戏这些无用的东西，正因为这样，入学式当天迟到，也遭到校长爆裂山和美的批评，她这时却没想到自己是学生会长。性格急,从来不把自己当女的，对看不上眼的对手施以“会长蹴”,与恋爱无缘,像这样的女孩子，对主人公会采取什么态度，令人感到有趣。

●TEL:××□-△×○ ●星座:巨蟹
●生日:7月18日 ●血型:B型
●身高:149CM ●体重:39KG
●三围:B70/W55/H72
●兴趣:吃东西、睡觉、游戏
●喜欢的东西:饭、睡觉、TV动画、GAME
●讨厌的东西:学习、集体活动、摸不着头脑的事 ●所属部:学生会
●特技:到哪都能入睡,会长蹴























ときめきメモリアル2

雨……令人想到哭泣

你可曾从爱中体会到!?

在一大堆明朗性格中,也存在着花樱梨这样一个性格阴暗的女孩。因为有过不愉快的过去,陷入了对别人的不信任中,将人际关系完全隔,总是处在独自的学习中,受到过心灵上伤害的她,想看到她的笑颜是徒劳,寻找出方法,带给她真正的欢乐的幸福吧!

Profile

- ●TEL:○×□-○△××
- ●生日:5月20日
- ●星座:金牛　血型:A型
- ●身高:169CM
- ●体重:50KG
- ●三围:B86/W81/H87
- ●兴趣:真切感受自然
- ●喜欢的东西:热带鱼、猫、自然
- ●讨厌的东西:狗、骂人的话、背地中伤、说谎、伪善
- ●特技:无
- ●所属部:无所属

窗外
下着雨
教室变得像水槽一样
大家都是热带鱼
但只有一人和鱼不同
谁也不和我说话
我也不和谁说话
什么也没有改变
从那里时候开始
今天也是,明天也是……
从现在起,什么也没有的日子
回归了
但是,这只是我的希望
我,不想伤害谁,不想被谁伤害
什么也不做的话
就不会被谁伤害了吧……

八重 花樱梨

啊，要好好地做一番准备了

哇……
真是漂亮的衣服呀……
真想把它买下来
用它来吸引大家的目光
……
如果我穿上这样的衣服
会不会显得更像大人呢？
穿着这样的衣服能和谁约会呢？
昨天在学校碰见的那个人…
……
好，就这样决定了！
…但是…我又有些…
……
呃！
“在找什么？”
不，不是
这个…那个……
就，就这样可以了！！

佐仓 枫子

要注意与她相处时的一些禁语

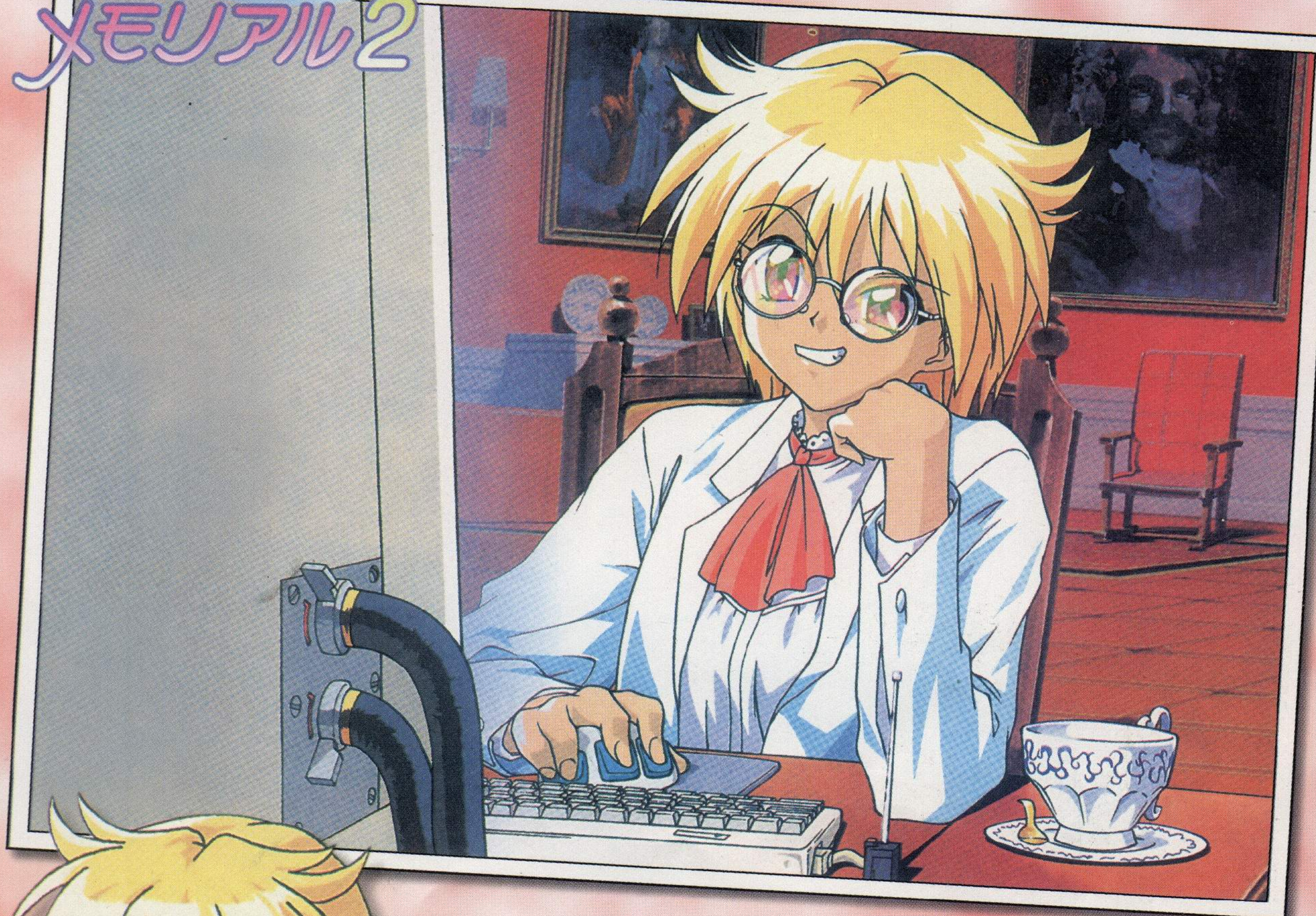
经常将手放在胸前，流露出疑惑、不解的神情，这就是非常可爱的枫子。不过，虽然是这样，当对她本人说“真可爱”的话，却反而会引起她的反感，似乎她不愿意别人把她当作女孩子。她属于棒球部的领队，如果部员努力的话，会得到她较高的好感，而对于心灵手巧的人更会引起她的注意。在和枫子相处时会找到很多的乐趣，同时也要时时注意一些看似不起眼的禁忌。恋爱对于这个女孩而言是个循顺渐进的过程。

File

●TEL：○×□－××○△
●星座：天蝎
●生日：11月14日 ●血型：O型
●身高：154CM ●体重：46KG
●三围：B83/W64/H84
●兴趣：收集明信片、全部手艺
●喜欢的东西：棒球、爬虫类
●讨厌的东西：体重计、毛虫
●所属部：棒球部



ときめきメモリアル2



这真是优雅的休息日

能否用爱的力量征服强大的伊集院家呢!?

超过常人的财力与思考力，曾经引起高校骚动的伊集院丽给“心跳回忆”的玩家留下很深的印像。而在2代中出现的丽的妹妹似乎在思想倾向上比她姐姐有过之而无不及。拥有着丰富的知识以及人类暴走武器，骄傲之心更令人难以亲近。

●TEL:○△×-○×△○
●星座:天蝎
●生日:10月28日 ●血型:AB型
●身高:149CM ●体重:38KG
●三围:B72/W55/H73
●兴趣:收集名牌、鄙视庶民
●喜欢的东西:优雅的自己、山竹果
●讨厌的东西:人中垃圾、自大
●所属部:电脑部

Profile

又是一个午后的空闲时间
享受最高级的休闲
华丽的键盘操作
嘿…嘿…嘿…
又是一款出色的战略模拟游戏
庶民们怎么也做不出来
这就是，
我们伊集院家的私设军队
无法用言辞来形容……
就是庶民也会满怀期待
然而这一切，
都是我所创造的……
明天就要成为高校生了
不能和哥哥在同一所学校上学
好吧，让下贱的庶民们见识到
我，阿梅!

伊集院 梅

下世纪初GAME介绍

马上就要步入21世纪了，科技发展日新月异，随着PS2使用了极先进的CPU芯片，以后游戏界的科技应用越来越快，21世纪的GAME业界竞争也会越来越残酷，而呈现在玩家眼前的游戏更会越来越精彩。

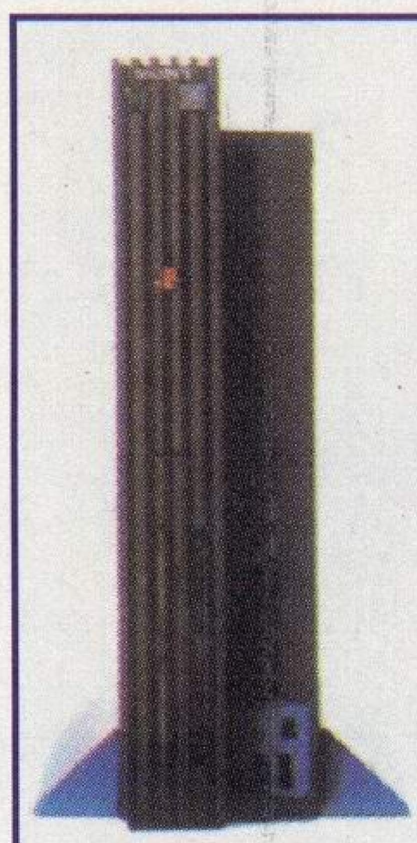
DC、PS2和海豚，这是我们已经得知的将在下世纪初驰骋业界的三部主机，让我们一同去看看这三部主机为我们展示怎样的GAME作品。

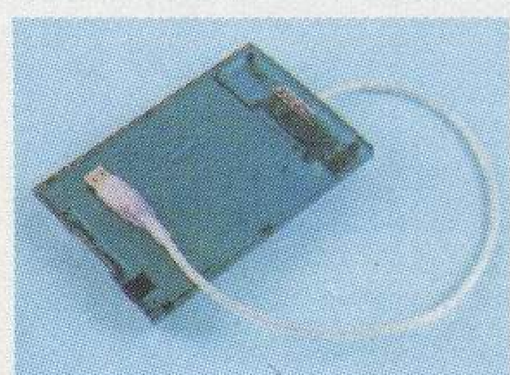
PLAYSTATION2

主机性能具体分析

名称:PS2
制作公司:SONY Computer Entertainment
发售日:2000 年 3 月 4 日
价格:39800 日元
合作企业:东芝
使用媒体:CD - ROM/DVD - ROM
CPU:128Bit
(动作周波数 294MPIS)
内存容量:32MB
浮点小数点演算性能:6.2G GCOPS/秒
三次元 CG 座标演算性能:6600 万多边体/秒
图像:“Grephics Shnthesizer”
最大描绘性能:7500 万多边形/秒
·可玩现行 PS 机的游戏
·可播放 DVD 软件
·使用独立的大容量内存卡和振动手柄 2 型
·有 IEEE1394 插口、USB 插口和 PC - Card 插槽
·使用网络可下载游戏与电影的 e - Dirtribution
·与约 200 多个游戏公司达成协议

虽然比 DC 发售要晚一年多的时间，但是依然受到广大游戏者的注目。因为采用了世界高尖端科技来制作主机的心脏——CPU，所以本机表现的游戏效果可以说是目前为止最为优秀的。



可以在一两个月之间达到或超过 DC 一年的销售成绩，但软件制作因包含高科技成份较高，所以可能在数量上受到很大的限制。









主机性能具体分析

名称:DREAMCAST
制作公司:SEGA
发售日:98 年 11 月 27 日
价格:19900 日元
(发售时为 29800 日元)
使用媒体:GD - ROM
CPU:SH4:128BIT
图像引擎内存 RISC CPU
(动作周波数 200MPIS)
图像:Power VR2 DC
(最大描绘性能:300 万多边形/秒)
·装备 33.6kilo bbs 的 Modem, 是首个网络游戏机
·外部记忆装置“ZIP drive”正在开发之中
·在欧美发售并迅速突破 100 万台

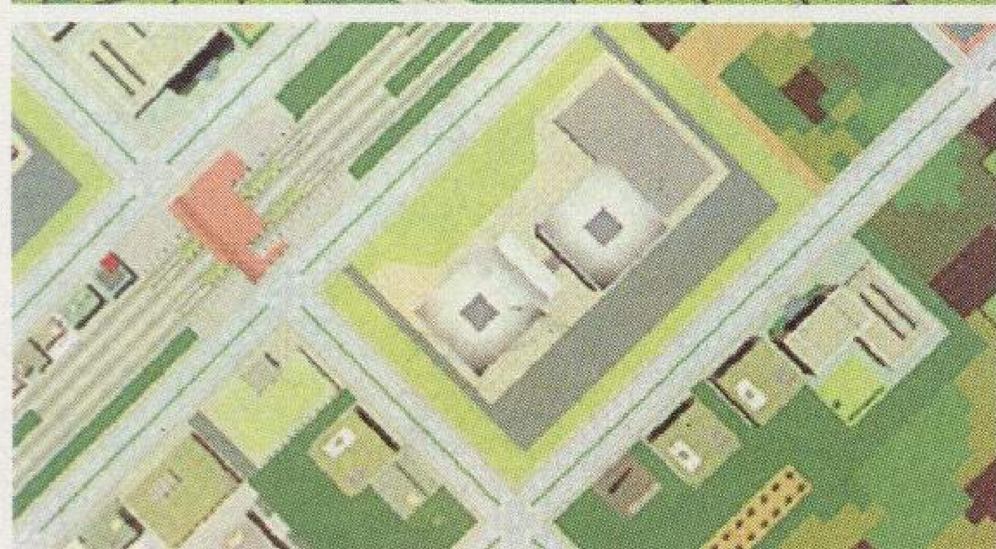
因为在 32 位主机竞争的市场上被 PS 击败，所以研制出准 128 位的新型主机——DREAMCAST。并且率先将主机投入市场，取得了一定的成绩，尤其是在欧美的销售成绩已经达到了日本本土的水平。

软件方面依然像以前一样，主要依靠自己本公司来制作。PS2 发售以后，SEGA 将在软件方面面临新的挑战。

DREAMCAST



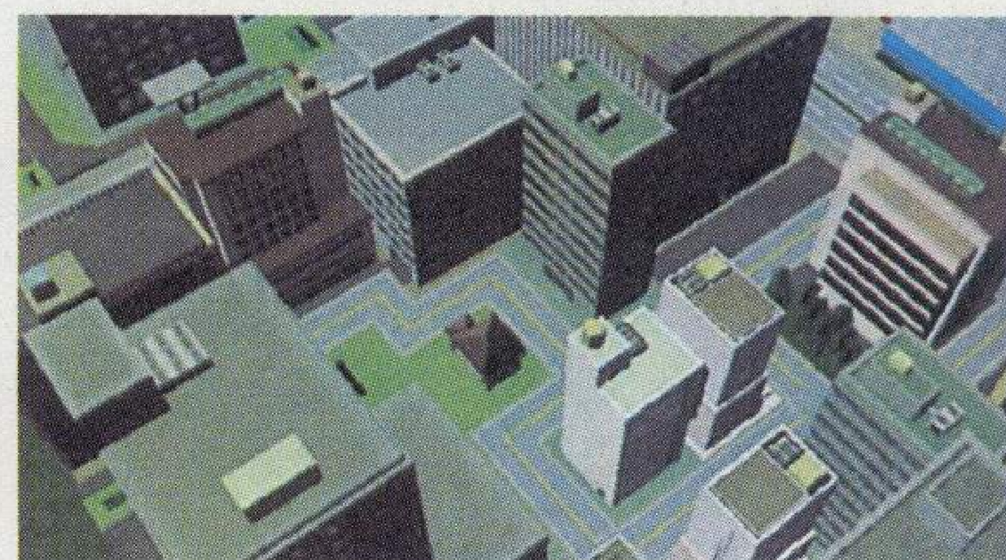


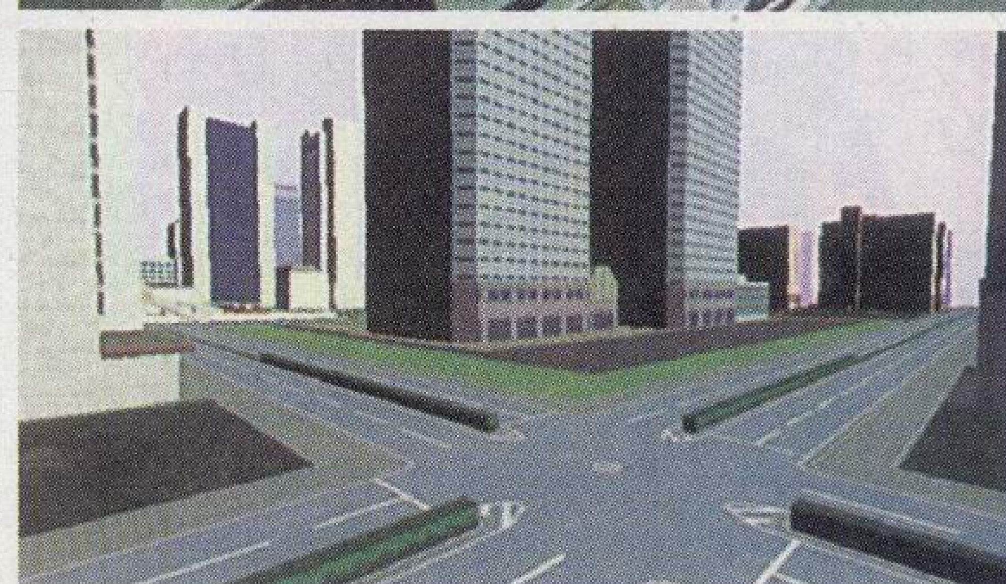


A6

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう6





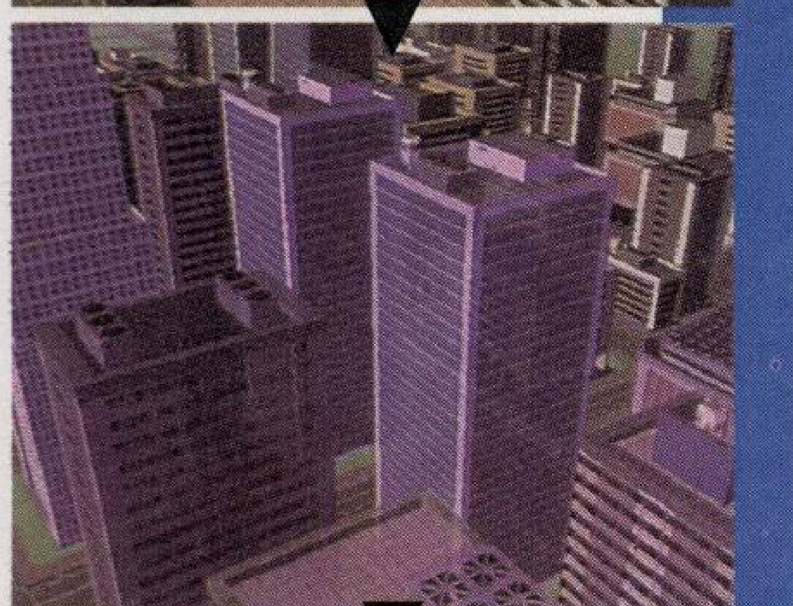


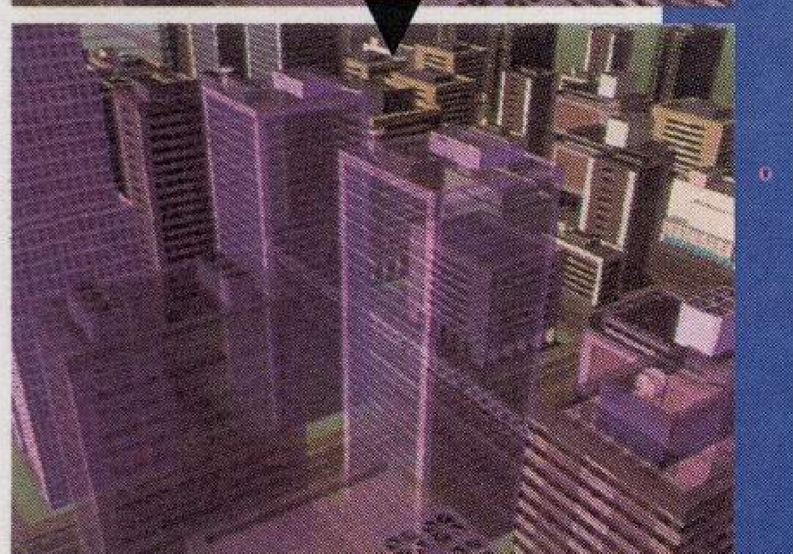
A 列车 6　PS2

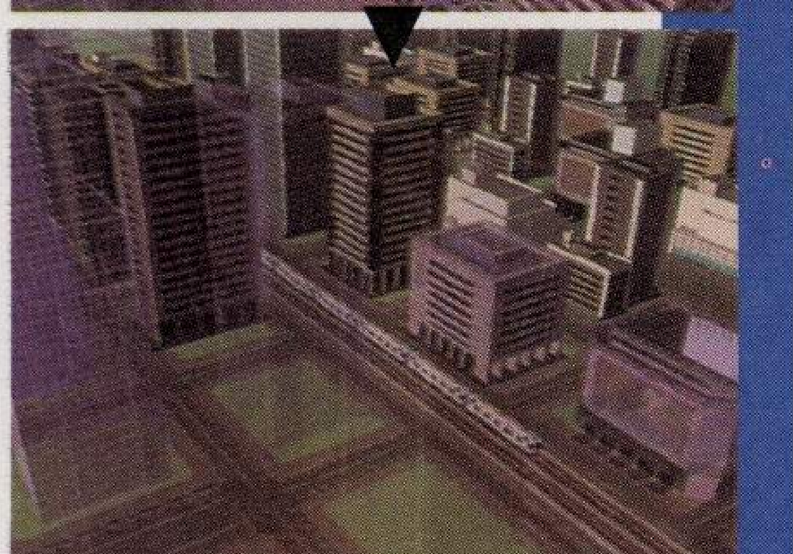
■ARTDINK■PS2 专用 DVD■经营型 SLG
■2000 年 3 月 4 日发售
■价格未定
■游戏人数 1

以贯穿城市中心的铁路作为开发城市的“主要武器”











“A 列车”系列一直属于城市开发系 SLG，以自己修建的铁路为中心，进行城市开发。基本的流程是：1 选择铁路线路并铺轨——2 开始运载货物或运送乘客——3 通过铁路运行开始赢利——4 再在铁路周围建设 周边设施，并使此区域经济活性化——1。按照如此的反复，依靠铁路的不断铺设促使城市加快开发建设。说道“A 列车”系列，就不能不谈本系列的系统。“A 列车”系列一直以“简单操作，极限的自由度”而著称，在进行游戏时，操作介面简单明了，没有太多繁琐的数据，但在观赏时，则可以任意旋转角度，从各方位来观赏。这种设定，的确为玩者着想，使游戏轻松上手。





特殊机能搭载

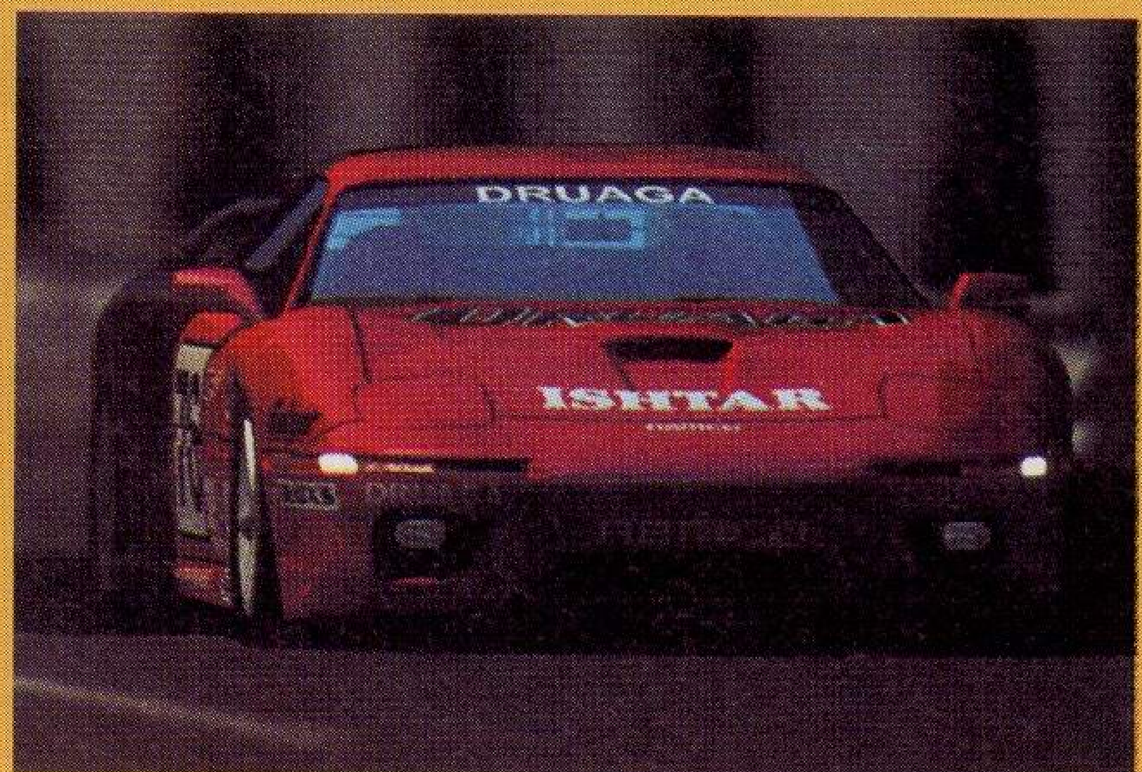
可对应 16：9 的电视。在游戏中，建筑物或铁路完工以后，可以选择乘坐列车观看景物，这时如果家中有 16：9 的电视，那么观看景物方面，可依靠 16：9 的广域取景，看到比普通电视更加宽广的区域，这种设定，的确是许多游戏所没有的。



RIDGE RACER 5





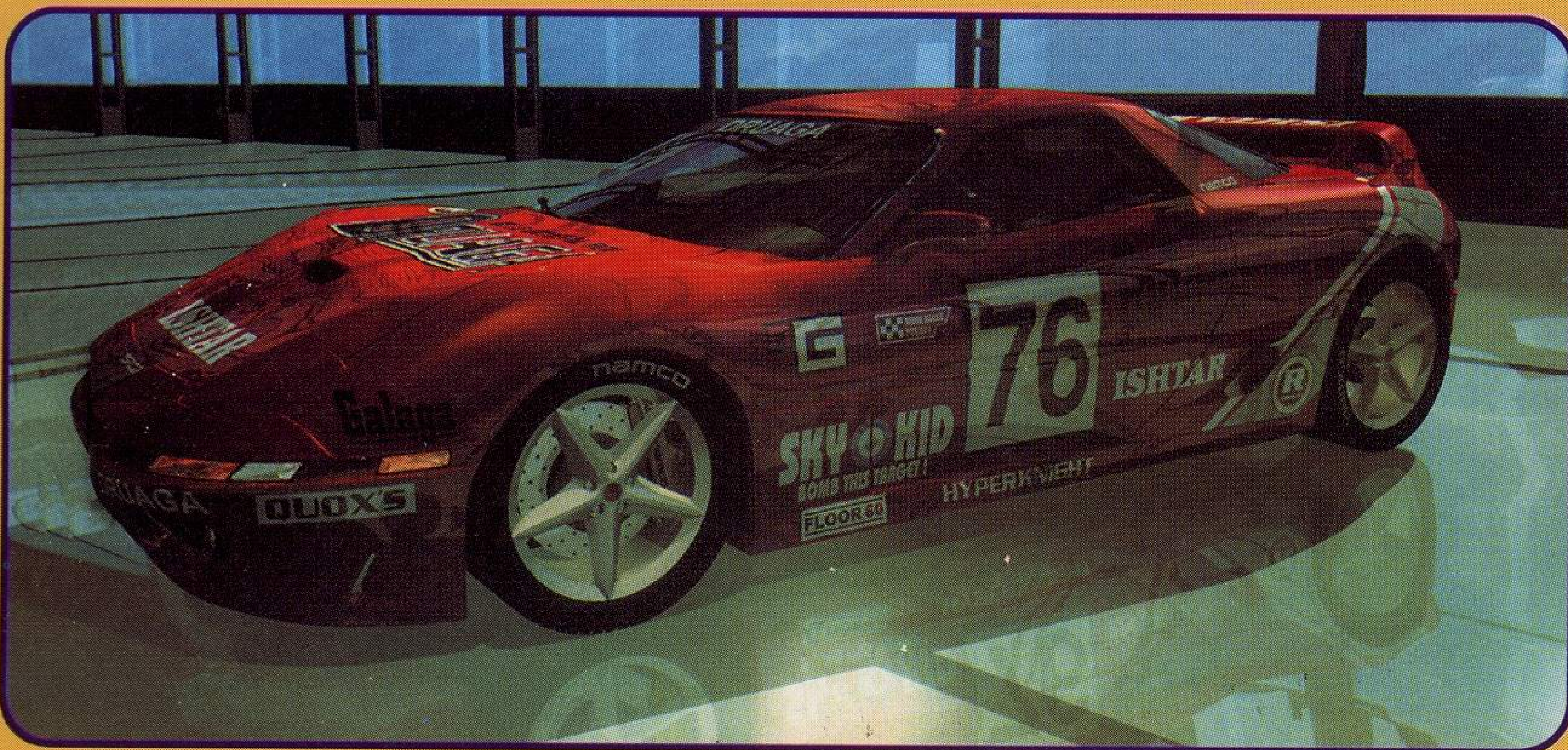


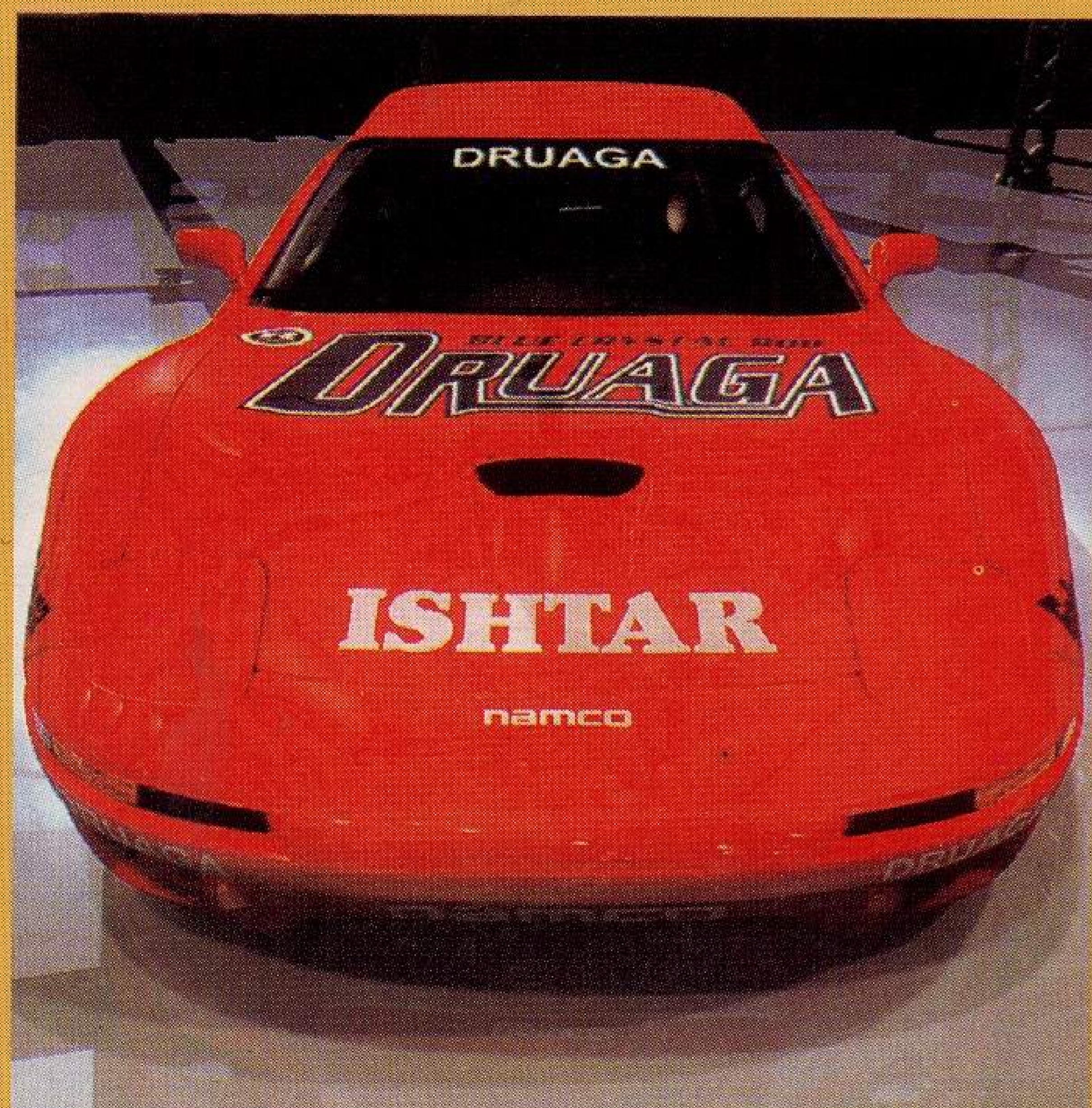
这是由 NAMCO 公司制作的经典赛车游戏——山脊赛车（RIDGE RACER），一向是以凌架于目前所有赛车游戏之上的爽快感而著称，这里介绍的是将要在 PS2 上登场的“山脊赛车 5”。怎么样？光看其精美至极的画面就已经让大家心动了吧！

这里公布的画面，只是游戏开发商在 10% 的情况下截取的，所以，真正的游戏画面可能与此有所区别，特此说明。（不过我想只能比现在的更好……）PS2，众所周知，性能极为优秀，是目前各主机中的姣姣者，多边形的演算能力超群，以此强大主机的表现力，再加上 NAMCO 公司的精心制作，相信可以使“山脊赛车 5”成为本系列向更高境界跨越的作品。

山脊赛车 5 PS2

- ■NAMCO■PS2 专用 DVD■RAC
- ■2000 年 3 月 4 日发售
- ■价格未定
- ■游戏人数未定





借助“PS2”的实力使“山脊赛车”系列得以发生质的变化



从目前公布的来看，本作游戏中的画面已经达到了可以乱真的地步，尤其是光影效果的处理，运用得极为得体，不得不感叹 NAMCO 公司及 PS2 机能的强大。

新形象小姐登场！



▶从画面来看，应该是属于重放的类型，这一形式是表现机能的最好方式。



深水 蓝(ふかみあい)
AI FUKAMI

名前：深水 蓝
出生年月日：1979 年 12 月 12 日
年龄：19 岁 血型：B 型
星座：双鱼座
出身地：神奈川
职业：模特
身高・体重：168cm・49kg
三围：88・58・86
特技：制作咖喱食品
兴趣：摄影、深海潜水运动
喜欢的食物：甜瓜
将来的梦想：做高速赛车领路员
崇拜的人：永濑丽子



EX Ⅲ
The Street Fighter

街头霸王 EX Ⅲ PS2

■CAPCOM■PS2 专用 DVD■对战 ACT
■发售日未定
■价格未定
■游戏人数未定

CHECK 1 绚烂豪华的光线表现！这就是次世代对战格斗游戏！

首先请看上面的照片，从中可以看到在“EX Ⅲ”中首次采用了组队战斗的形式，毕竟是次世代的 PS 呀，在光线的运用方面有了较为明显的进化，也许这将成为次世代 PS 发售后对战格斗游戏的一个重要标准。而游戏中的人物是由相当多的多边形描绘出的，所以既使是在对战的镜头中也可以从中感到那种真实感觉。



右下侧的三张照片是“春丽＋隆”队与“达尔锡姆＋古烈”队进行战斗时的情景，从中可以感到人物身上那种惊人的真实感。头一张照片中是春丽从左右两侧夹击达尔锡姆，第三张照片表现的是达尔锡姆与古烈夹击隆与古烈，特别是这三张照片中最中间的一张，看上去是隆在与古烈进行战斗，不过如果达到某种条件的话，另两个人物也能够加入进来并展开乱斗。另外在作为组队战斗也一定会有必杀 COMBO 的存在，可以说在对抗方面达到了以前无法相比的境界。

CHECK 2 采用组队战斗的形式，因而可以实现前所未有的必杀 COMBO！？



关原合战



决战	PS2
■KOEI■PS2 专用 DVD■SLG	
■2000 年 3 月 4 日	
■价格未定	
■游戏人数未定	



◀仿佛是真田幸村的部队正在与敌人交战。画面上红甲持枪的武将就是在关原合战中名声大噪的真田幸村。

◀比普通战斗画面略精细一点的这张图，目前从公布的资料来看，是本作的 OPENING MOVIE。

真正再现古战场的风采



▲从画面上判断，这个人应该是——真田幸村。



▲跟随真田幸村的谜之女性，是属于原创的角色。

从正式公布至今都极受瞩目的游戏——决战，是由日本著名"光荣"所制作的。

光荣公司一向擅于制作历史类 SLG 作品，"信长的野望"与"三国志"等众多系列在日本及我国都拥有很大的玩家群体。而本次的"决战"，以即时演算的机能再现了古战场上大规模战争的场面，并配以震撼的音乐效果和精美的 3D 制作，这使得本作一经公布就成为了"光荣迷"们的新焦点。

因为 PS2 机能的强大，所以终于可以在游戏画面中再现宏大战场了。在每一个战斗的画面中，依靠强大的机能，本作可以同时表现最大为 200 个作战单位的各种行动，并且能完全即时演算这些单位的全部动作及一系列数据，而且不会影响到画面的显示速度。



◀骑兵的突击，从画面上就仿佛可以听到千军万马厮杀的声音。



◀决定了攻击方式以后，游戏自动进入攻击模式。



◀骑兵对枪兵，谁胜谁负呢？





混战

決戦

KESSEN



“决战”是描写日本战国时期“关原合战”的SLG游戏，从目前资料来看，有大量历史人物登场，但也设定了几位原创角色，但他们之间的关系目前还很不明确，有待于厂商公布新的情报。



伊达政宗



本多忠胜



德川家康



真田幸村



▲自军本阵前的德川家康，这一画面完全是由即时演算完成的，画面的精美不亚于PS时的CG画面。

▼画面上的红衣女性战士动作十分自然，据称在同画面中，最多可表现200人的连续动作。





铁拳 对战格斗

铁拳	PS2
■NAMCO■PS2专用DVD■对战ACT	
■2000年3月4日	
■价格未定	
■游戏人数未定	



提起的3D对战ACT，就不能不说说NAMCO公司的“铁拳”系列。在众多3D对战ACT中，能称得上“霸主”的也只能是“VR战士”和“铁拳”两个系列，“VR战士”系列以稳健的判定和优秀的平衡性而著称，而“铁拳”系列就像NAMCO公司的“山脊赛车”一样以突破极限的爽快感而闻名。这次将要移植到PS2上的“铁拳”是属于前三代的合集，基本汇集了前三代中所有登场的角色及隐藏人物，所以本作可以说是可选择人物最多的3D对战ACT。



新老铁拳战士们堂堂登场



花郎

跆拳道代师范



保罗

超热血格斗家



艾迪

监狱的复仇者

凌小雨



元气娘

风间仁



命运的闪电

序曲







这次的"铁拳"加入了"演武"的模式，所谓"演武"就是每名角色在场地中表演自己的武功招式。这种模式在DC中的"魂之力量"上登过场，受到了不少玩家的好评，相信这次在PS2上的"铁拳"，利用PS2机能的强大，能将这一模式的表现水平进行质的提升。

全新模式

本作可能是受了"THE KING OF FITHERS"系列的影响，这里的新系统加入了2对2的要素，也就是说成了两人一队的交战。两名角色均归属于玩家控制，但只能控制一名角色在画面中对战，当交战选手体力低下时，可以呼出另一名同伴交换作战，这样提高了游戏的可玩性。

2对2！组队战



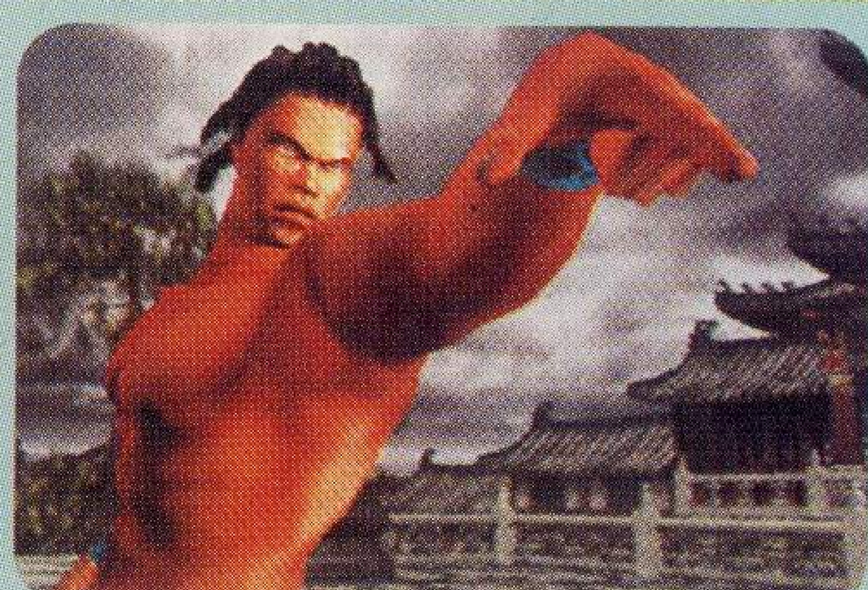












サクラ大戦3 Sakura Wars ～巴里は燃えているか～

发生在欧洲的浪漫之旅

樱花大战 3　DC
■SEGA■DC 专用 GD－ROM×3
■2000 年秋■S·RPG
■价格未定
■游戏人数未定

樱华绚烂





“樱花大战”是起源于 SS 上的恋爱 SLG，可以算是很为成功的优秀系列，尤其是在众多 SS 为迷心中更是精典的系列。

本作“樱花大战 3”是制作在 DC 上的作品，所以无论是从画面还是音乐都要比 SS 上的“樱花”更为“强大”和“华丽”。不过真是要等到明年的秋天呀！樱花的 FANS 们，这确实让人心急！

本作的地点不再是京都，而是欧洲的浪漫之都——巴黎。

这一次设定的确让广大游戏者十分惊讶，不过看看 DC 在欧美的销售业绩，我们就不难理解了。这次的作品将会以 GD－ROM×3 的超大容量发售，看来游戏中的动画片段将会更多、更精美，当然相信故事也要比前两作要曲折多了，游戏的时间也要长。









▶最新消息，本作的片头动画依然采用动画为主的表现方式，这一消息让我们松了一口气。

因为故事发生在欧洲的巴黎，所以作为我方的女性角色也基本都更换了人物（全部都是来自于欧洲的美少女）。

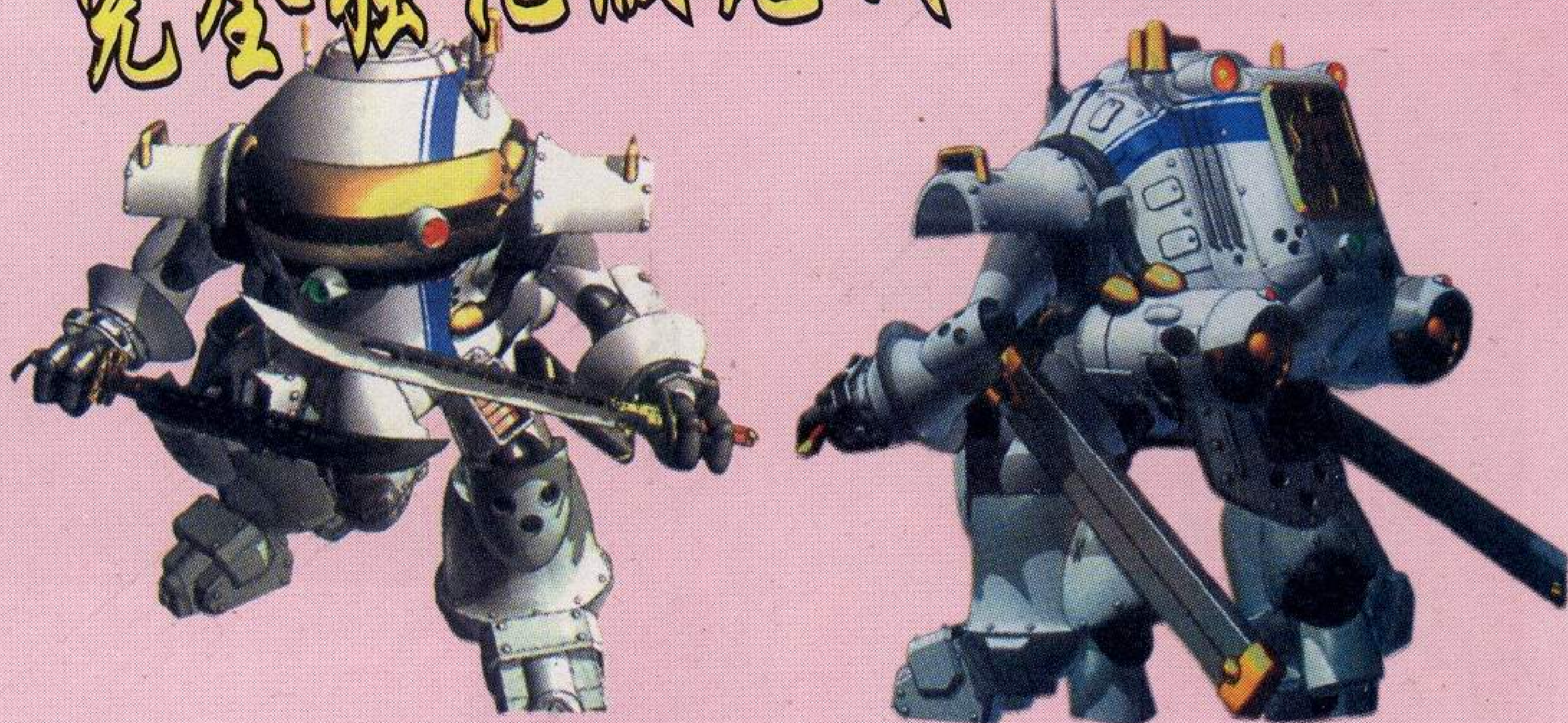


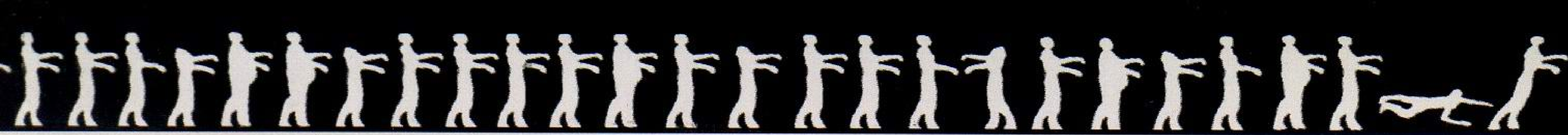
拥有超大人气的“樱花”等角色将可能将不在这一作中登场。听到这一消息，我相信不少喜爱过去人物的玩家都很吃惊吧！笔者也认为，没有“樱花”的“樱花大战”总有些“名不符实”！

不过看了看新的人物设定，我个人认为有些角色的形象还是不错的，不过不知道能否达到前两作的销售水平。不过有一点很重要，这款明显把销售主市场放在欧洲的作品，应该在欧美取得很好的成绩。那么，本作能够吸引东方玩家的也只剩下目前已经公布的唯一日本女性角色和主人公大神一郎了。另外，游戏的音乐据说本次也偏向欧洲中世纪的宫庭舞曲。

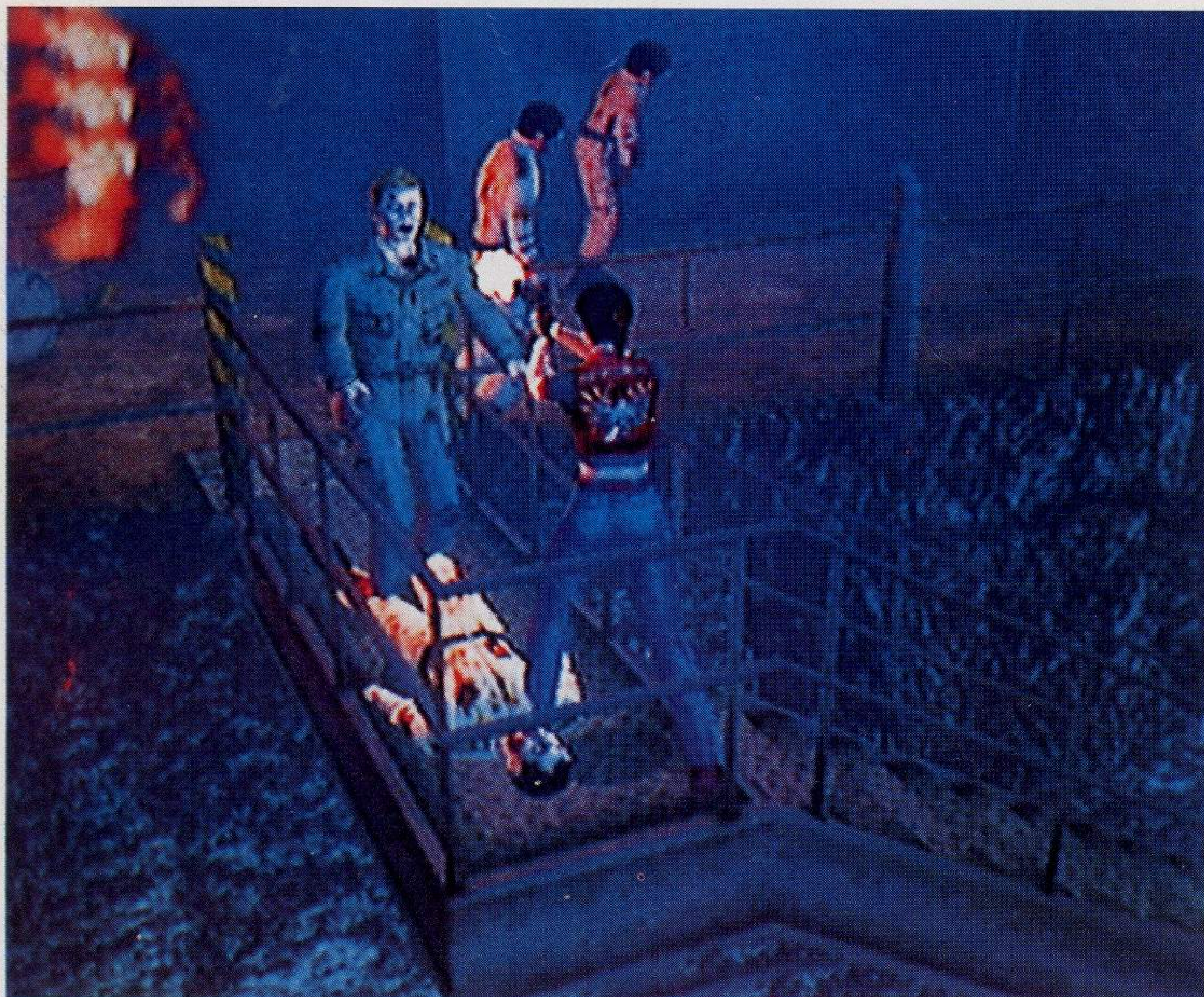
在巴黎新建立的花组，使用的装甲也进行了强化，本作中登场的是根据原来的“光武”而改良的“光武 F”。根据目前公布资料来看，新型装甲实力上提升了许多，可能是为了应付比以前更为强大的敌人吧！

完全强化版光武——光武 F





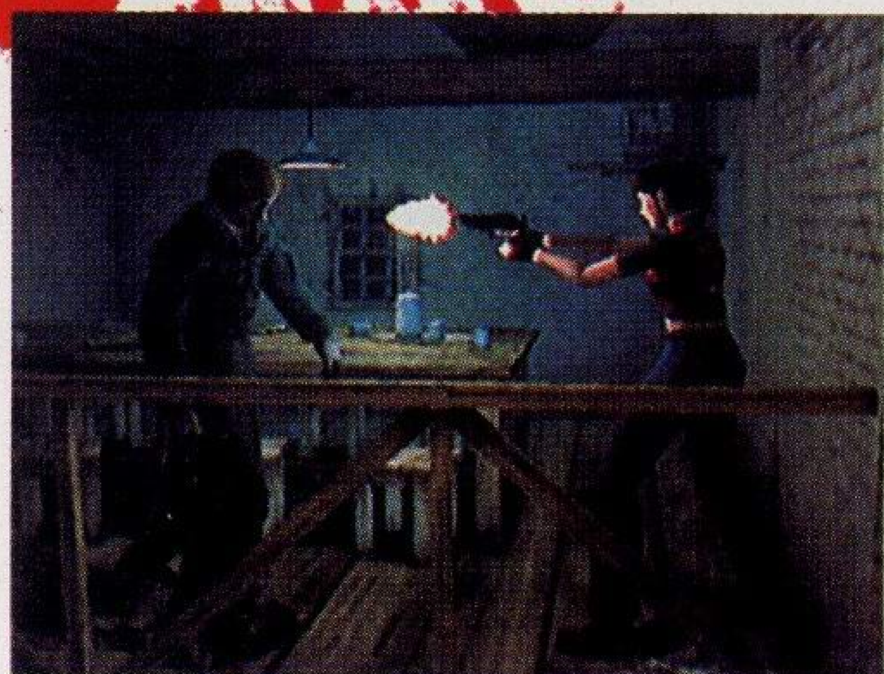
BIOHAZARD CODE:Veronica



生化危机指令是搜索 DC

■CAPCOM■DC 专用 GD－ROM×2■AVG
■2000 年 2 月 3 日
■6800 日元
■游戏人数 1





“生化危机”等于3D AVG 的代名词，其游戏的购卖人物不少于”最终幻想“。这里介绍的是将要在DC 上发售的“生化危机”外传——生化危机指令是搜索。

“生化危机”系列的故事是连贯的，以U. B. C. S 公司 COMBERLLA 研究生化兵器，但倒致病毒扩散为主线索，表现了数名年轻人勇敢且机智地逃脱了危险。这次的外传，也可以说是 U. B. C. S. 事件的完结，这次故事发生的地点虽然没有说明，但很明显应该是 U. B. C. S。公司研究生化兵器的欧洲秘密研究本部。本次故事的主人公是一代中的男主人公：CHIRIS 和二代中的女主人公：CLAIRE，两兄妹因为不同的目的而出现在同一地点，这一设定与本系列中最畅销的“生化危机 2”相同（“生化危机 2”360 万以上销量，而“生化危机 3”目前只有 150 万以上），想必到时候，又要出现“表裏”这种让人必须把游戏进行四次以上的设定了。



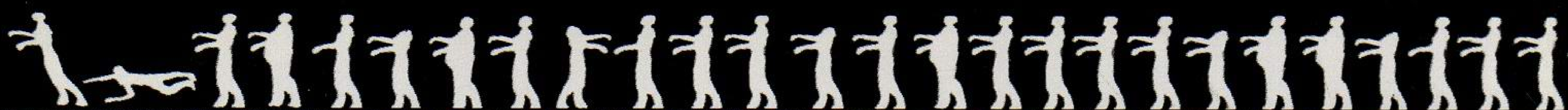




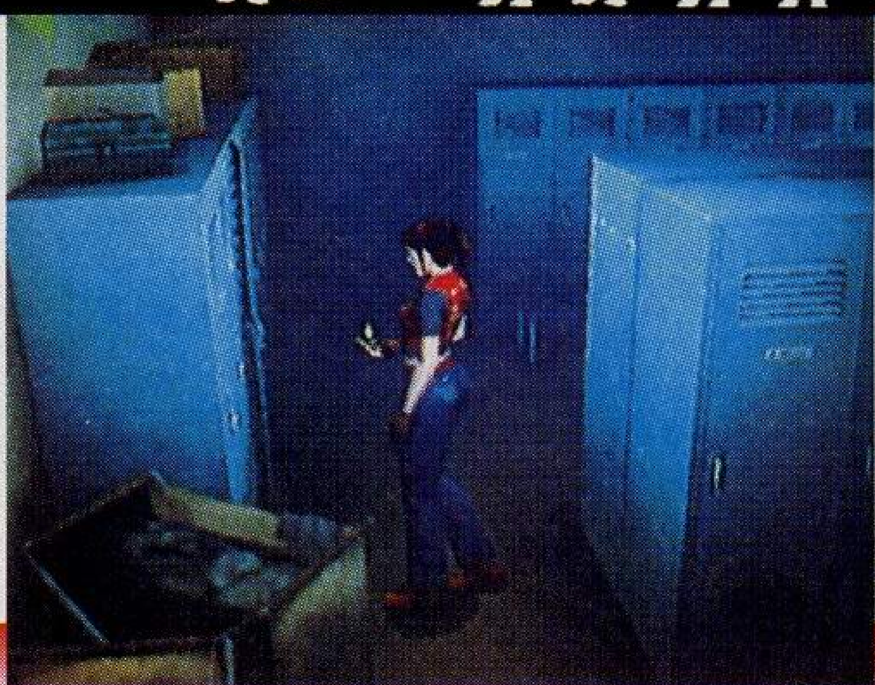
▲充满玄机的机关，好像是一个建筑物的模型。

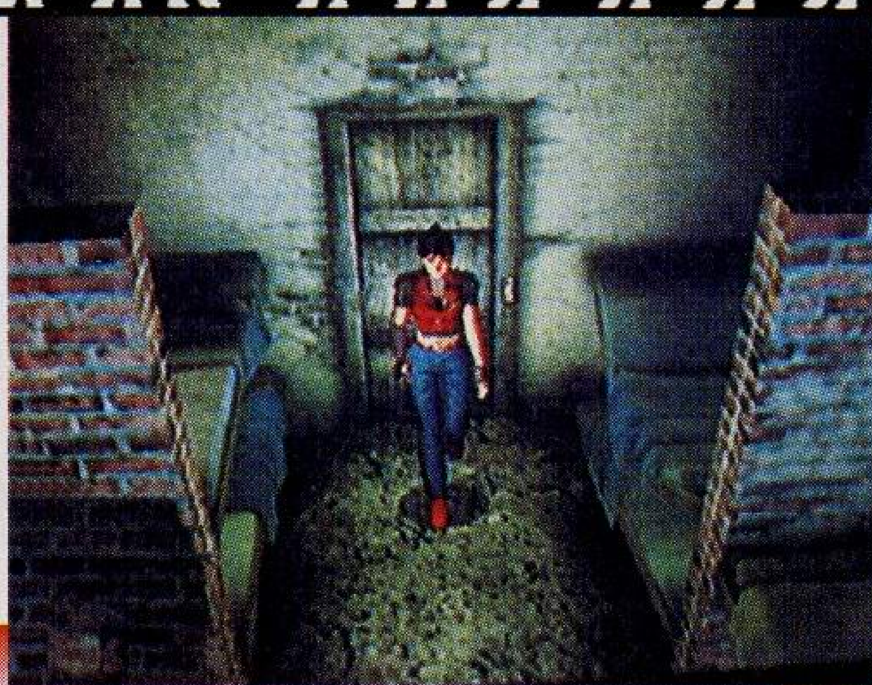


◀在与猎食者对战的时候，从后上方射下的光线仿佛是机关设置。

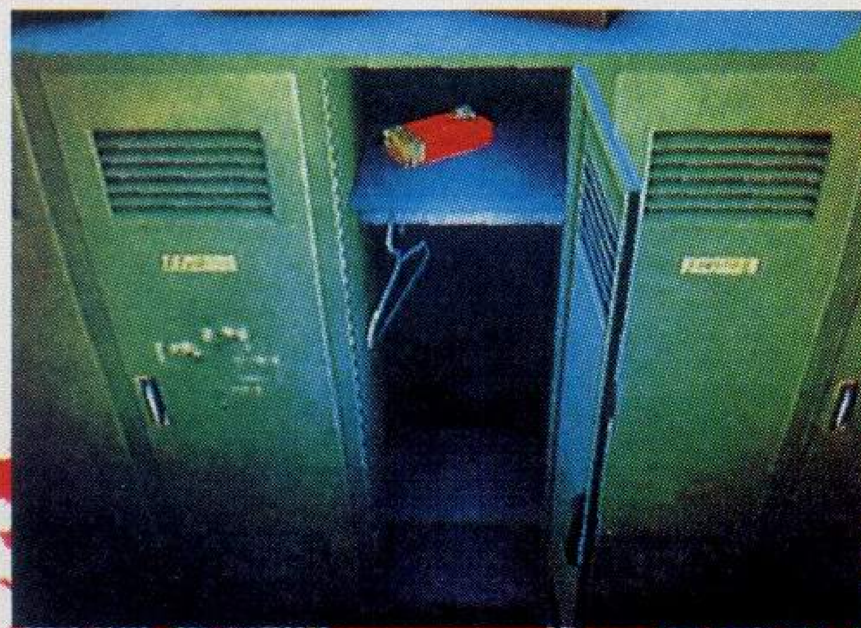


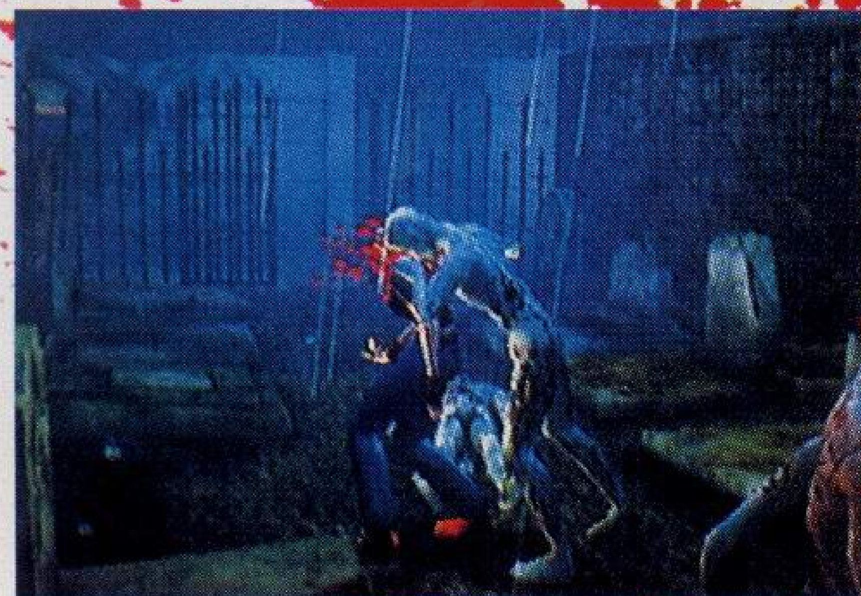


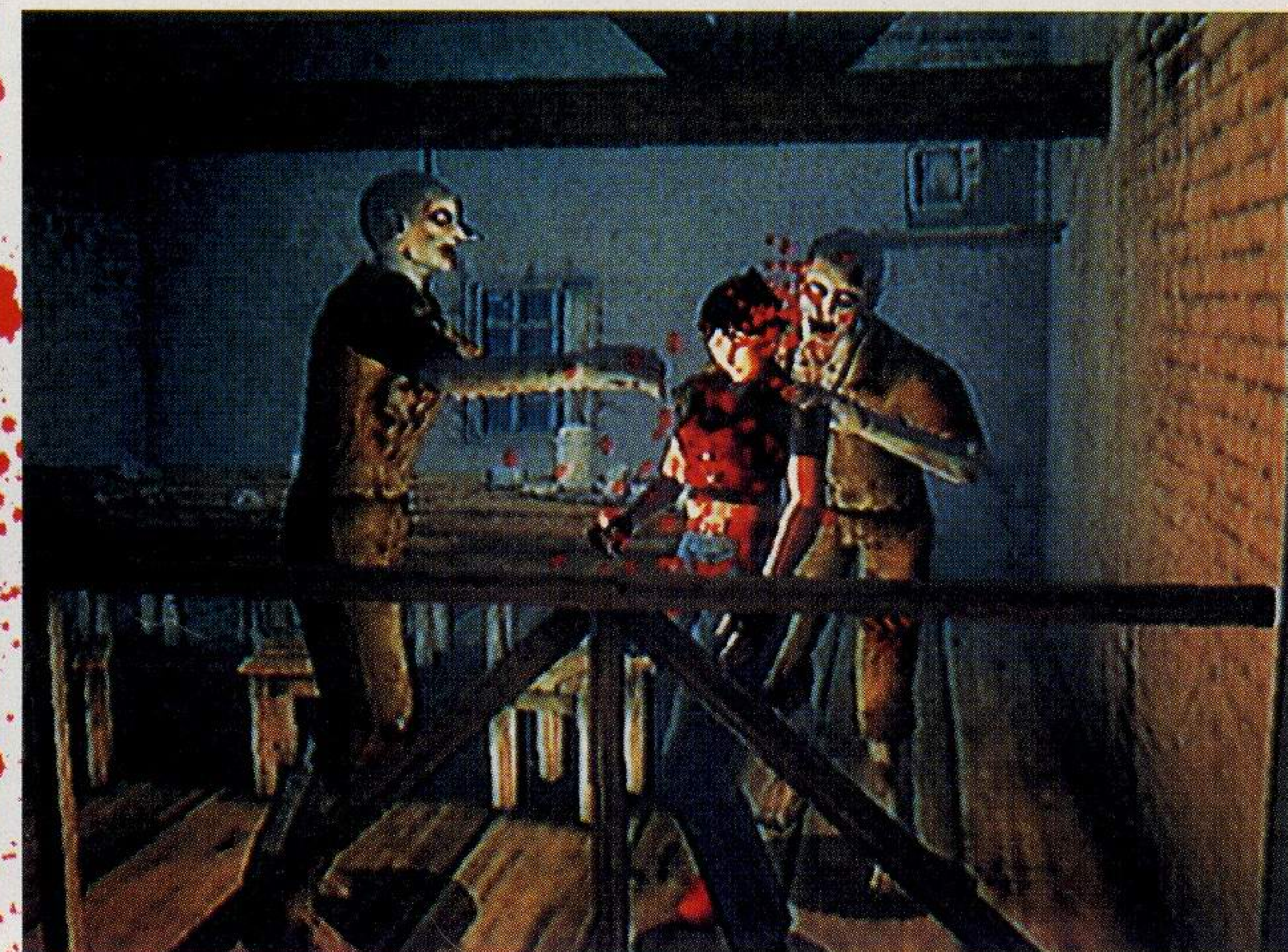




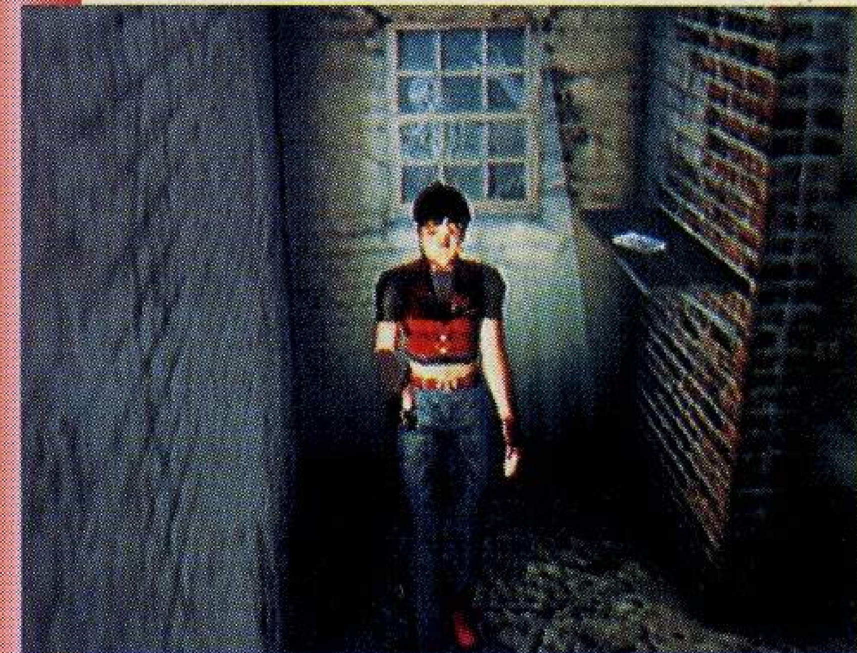




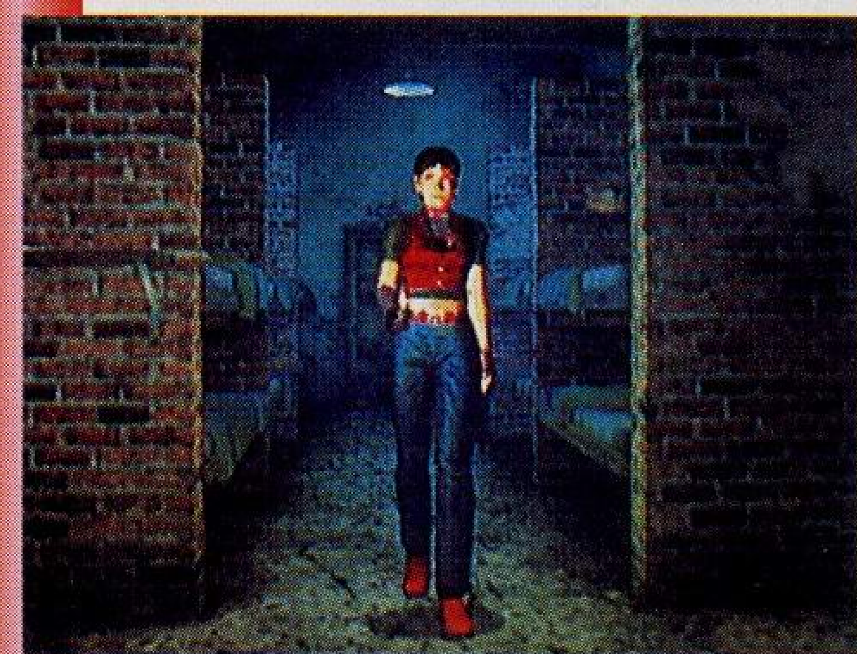














生化危机史上最恐怖之作！

游戏在DC上发售，所以画面与音响都能得到质的提升，但游戏内部有什么变化呢？下面我们来看看：从目前公布资料来看，并没有"生化危机3"中得到好评的"紧急回避"这种设定，而且关于利用弹药素材根据自我需要来合成弹药的设定好像也没有。所以游戏基本设用了"生化危机2"的系统，不过在武器数量与种类上所上升，在"连射"类的武器中，就有AK－47与双"乌兹"和连射手枪三种，由此可见，本次的武器可能是本系列开创以来登场武器最多的。另外，解迷方面的设定，从目前情报来看与前几作没有质的区分，所以难度上不会有很大提高。





▲道具栏中与前作相比没太大的变化，许多东西都是大家熟悉的。

CAPCOM

2月3日

バイオハザード コード：ベロニカ

BIOHAZARD CODE:Veronica

ETERNAL ARCADIA
エターナル アルカディア

青之空贼 VS 海之空贼

永恒之幻境 DC
■SEGA■DC 专用 GD－ROM■RPG
■发售日未定
■价格未定
■游戏人数未定

青之空贼

为了幻之浮游大陆的和平专门对抗正规军队的义勇军。因为阻碍了官方的侵略扩张行为，所以被称之为空贼，但为了区别于真正的空贼而采用蓝色的空帆，被民众称之为青之空贼。

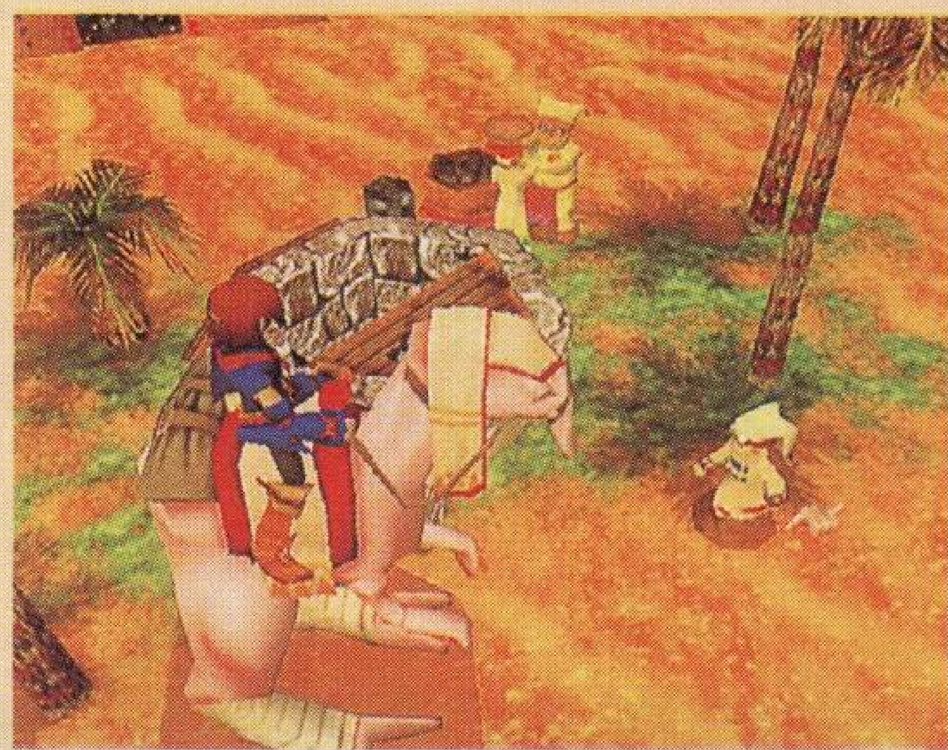
老资格的玩家一定对“梦幻之星”这个名字很熟悉，后来在SEGA主机，上出现过的前四代无一不是RPG中的经典之作。本次在DC上制作的这款RPG也属于这一知名系列制作小组的作品。



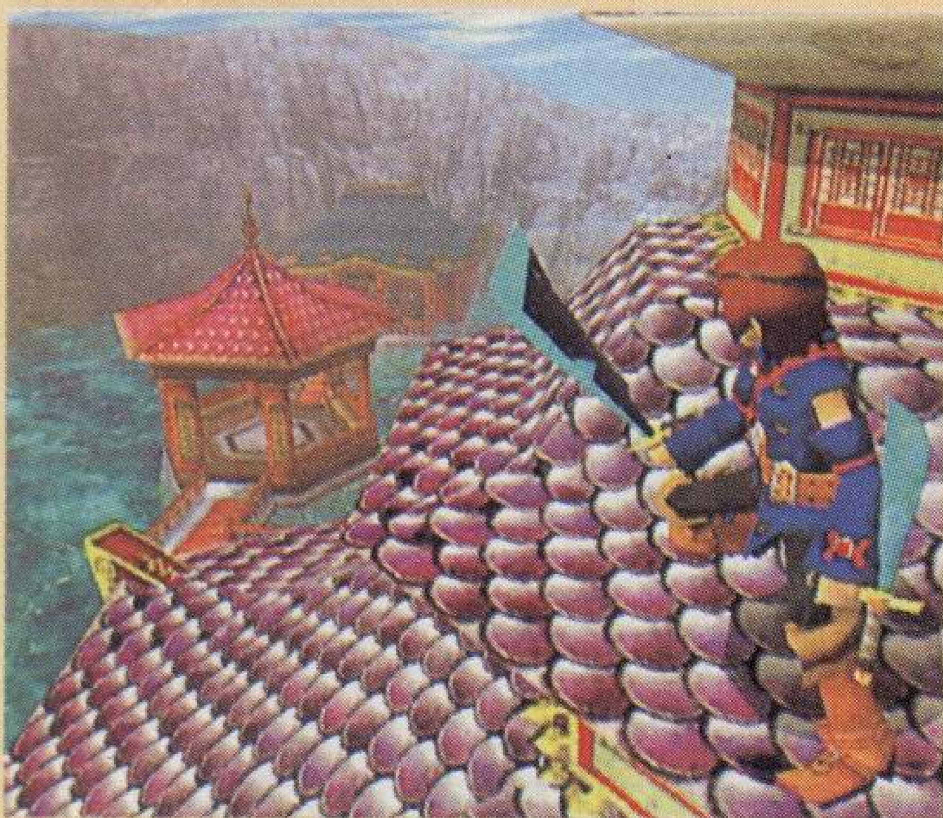
▲画面十分精美，游戏中的场景全部是由3D机能即时演算出来的，因此可以随时的旋转。但从目前来看，人物与较为圆滑的物体制作的有些生硬。

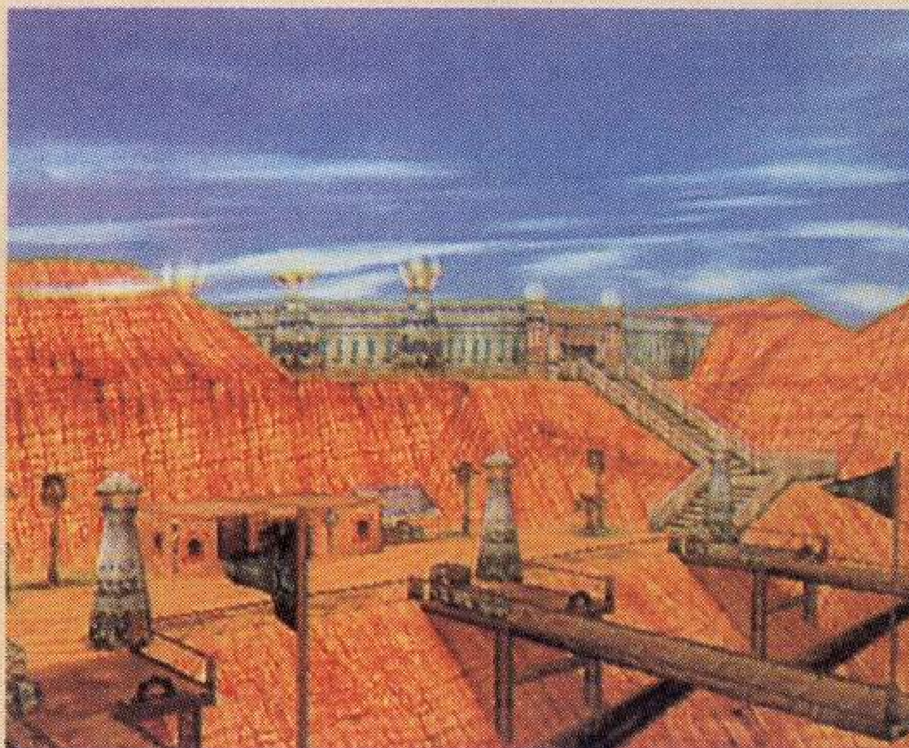
故事讲述的是在幻想时代人类居住在各浮游大陆上，因为国家大小或政体不同，所以各国实力也不相同，其间自有军事列强的国家，各国家为了扩张势力或保卫国土等各种不同目的而战斗，因此使幻之浮游大陆陷入战乱之中。在这种特殊环境之下，形成了空贼军团，有的是为了制止战争，有的是为了掠夺财宝；而有些是为了搜寻远古的宝物，这些空贼军团目的各不相同，而本作的主人公就是一名年轻的空贼，他在这种复杂的环境下开始了自己梦幻般的冒险。





幻想之航海时代的冒险



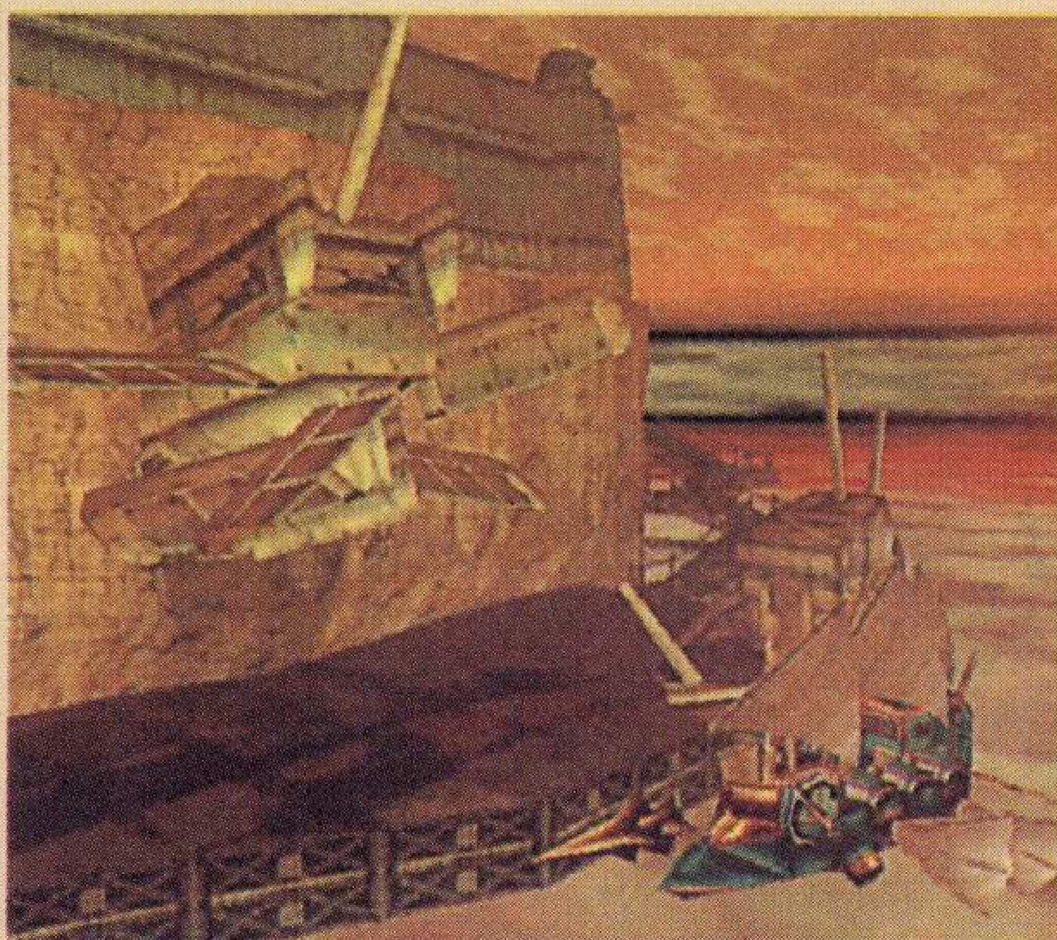


▲游戏中的建筑物都带有着十分浓厚的幻想风格。





▲广阔的大森林中，有着怎样的危险呢？



▲青之空贼与军方的交战。

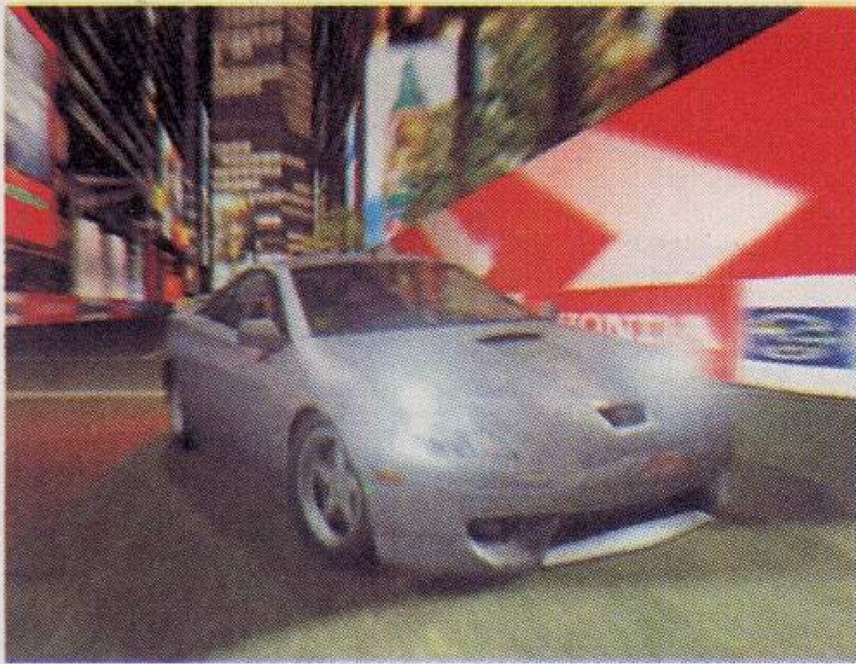
黑之空贼

类似于中世纪在大海上行凶掠夺的海盗，在空贼船上使用了黑色空帆，所以被称之为黑之空贼。黑之空贼从事于袭击各种往返于各大陆之间的航船，无论其是否是官方和民方，只要能掠夺财宝，一率攻击。



SEGA GT　DC

■SEGA■DC 专用 GD－ROM■RAC
■发售日未定
■价格未定
■游戏人数 1～2



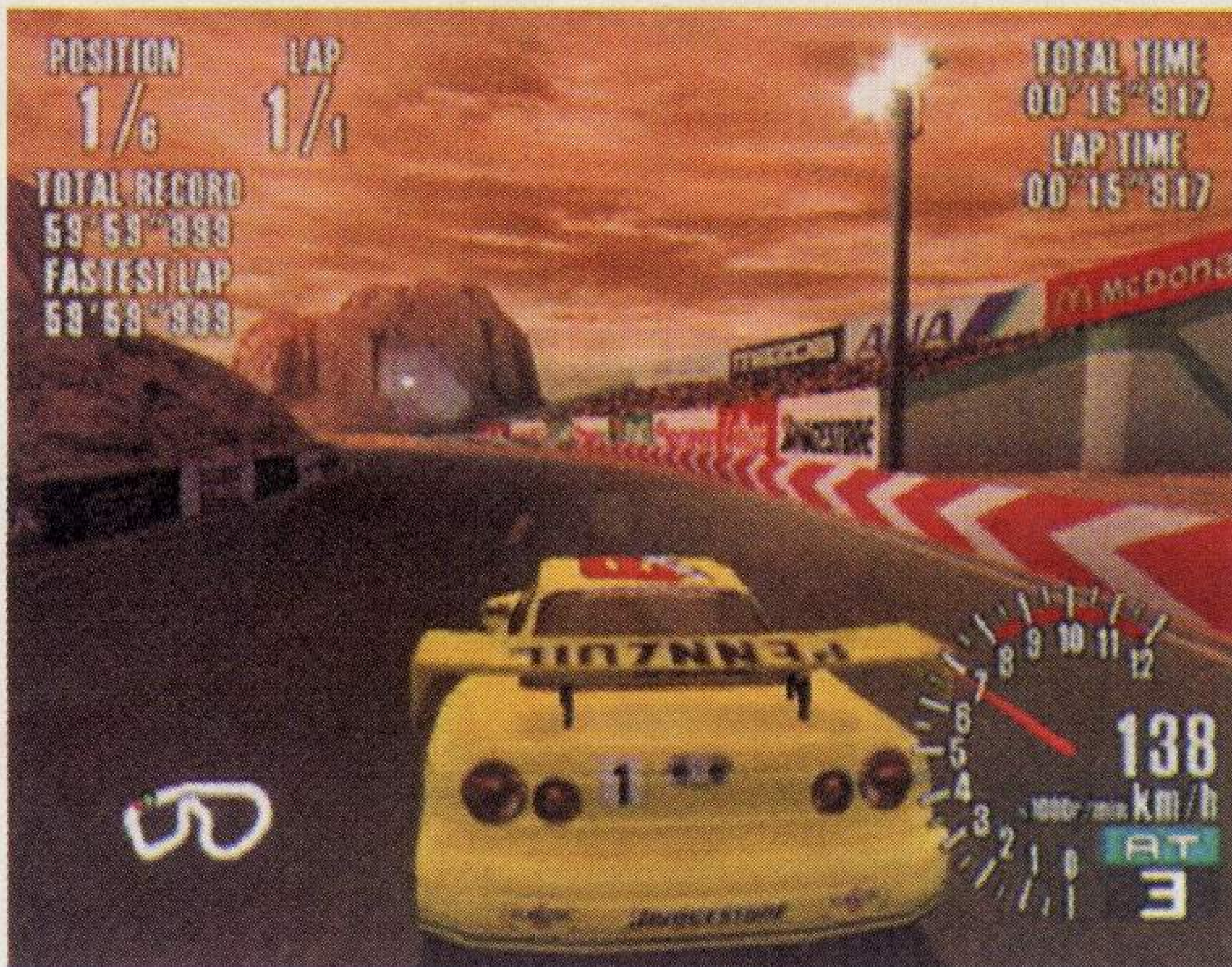
▲不知是片头的 CG 动画还是 REPLAY 的重放。



▲最新的「日产」系列跑车也在本作中登场。



▲GT 系列中，以房车为主要参赛车辆。



自从 32 位机占据市场以来，用其强大的画面表现能力使得许多原来在 16 位机上不能得以发挥的游戏类型得以强化。这其中就以 AVG 和 RAC 为主体，这两种游戏类型一举成为主流游戏类型。

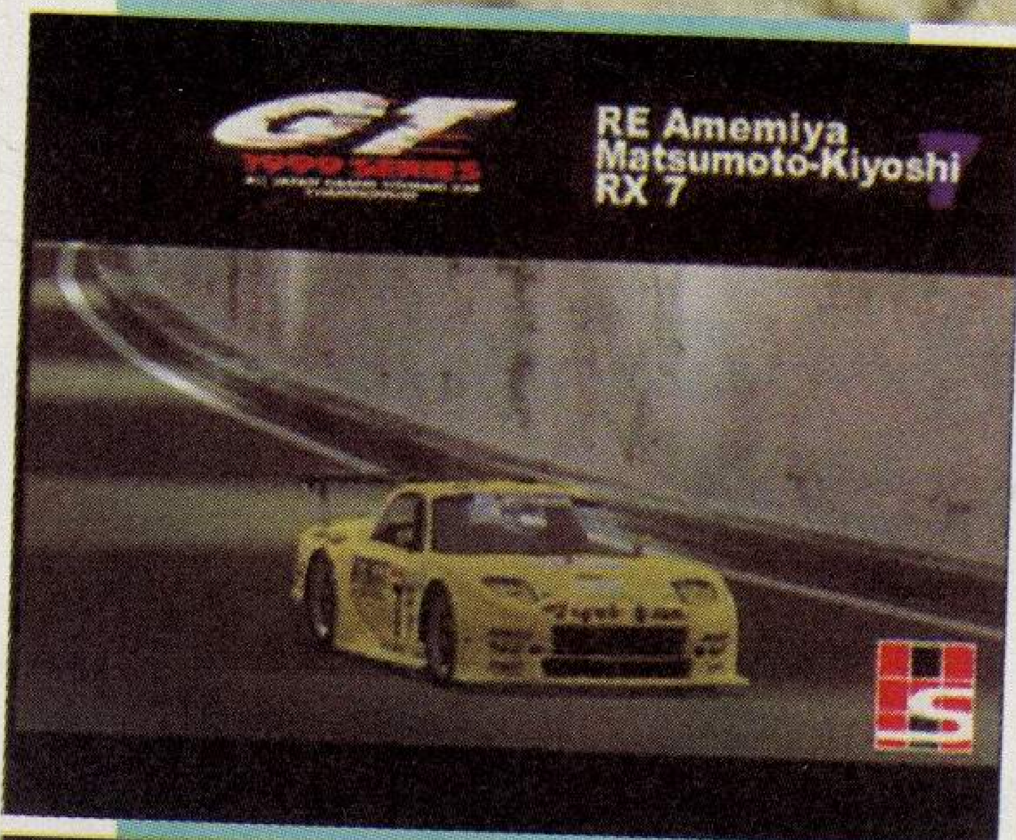
赛车类作品（RAC）的游戏也有些像 3D 对战 ACT 一样分为两大类，以真实性为主体的代表是 SCEI 的“GT”赛车系列，而以爽快感为主的代表是“山脊”系列。“GT”系列一直追寻极真实的驾驶感觉，尤其是通过 180°以上弯道时，减速或减档是必然的选择。这次的“SEGA GT”虽然是 SEGA 制作的，但还是保持了“GT”类作品的特点：真实赛车＋真实的驾驶感觉。

从画面上来看，本作略逊于“世嘉拉力”，不过游戏正处在制作中，因此最后真正的游戏画面说不定能超越“世嘉拉力”。让我们一起期待吧！

Sega GT Homologation Special















SNK VS. CAPCOM

SNK VS. CAPCOM DC

■CAPCOM&SNK■DC 专用 GD－ROM
■发售日未定■对战 ACT
■价格未定
■游戏人数未定

真空波动拳

VS

最终决战奥义·无式















CAPCOM 与 SNK 是 2D 对战 ACT 的两大王牌厂商，CAPCOM 以“街头霸王”和“恶魔战士”两大系列称雄 2D 对战 ACT 的市场，而 SNK 则依靠 KOF 系列直追 CAPCOM。

本次由 CAPCOM 和 SNK 共同开发的 2D 对战 ACT－－SNKVS. CAPCOM 将在 DC 上出现,两个公司分别选出有代表性的人物制作到游戏中去，目前得知有“街霸”系列的人物和“KOF”系列中的角色，而其它系列中是否有人物出现在本作中,还有待于厂商公布新情报。



熟悉 2D 对战 ACT 的朋友一定知道，两个公司采用的系统各不相同，那么这回本作将使用哪个公司的系统呢? 据目前资料,游戏的主制作方为 CAPCOM 公司，因为考虑到 SNK 的众多拥护者，所以 CAPCOM 决定将两家公司的系统中和，以 CAPCOM 公司系统为平台，加入 SNK 公司“KOF”系列的一些大众化设定，例如：前冲、各种跳跃等。

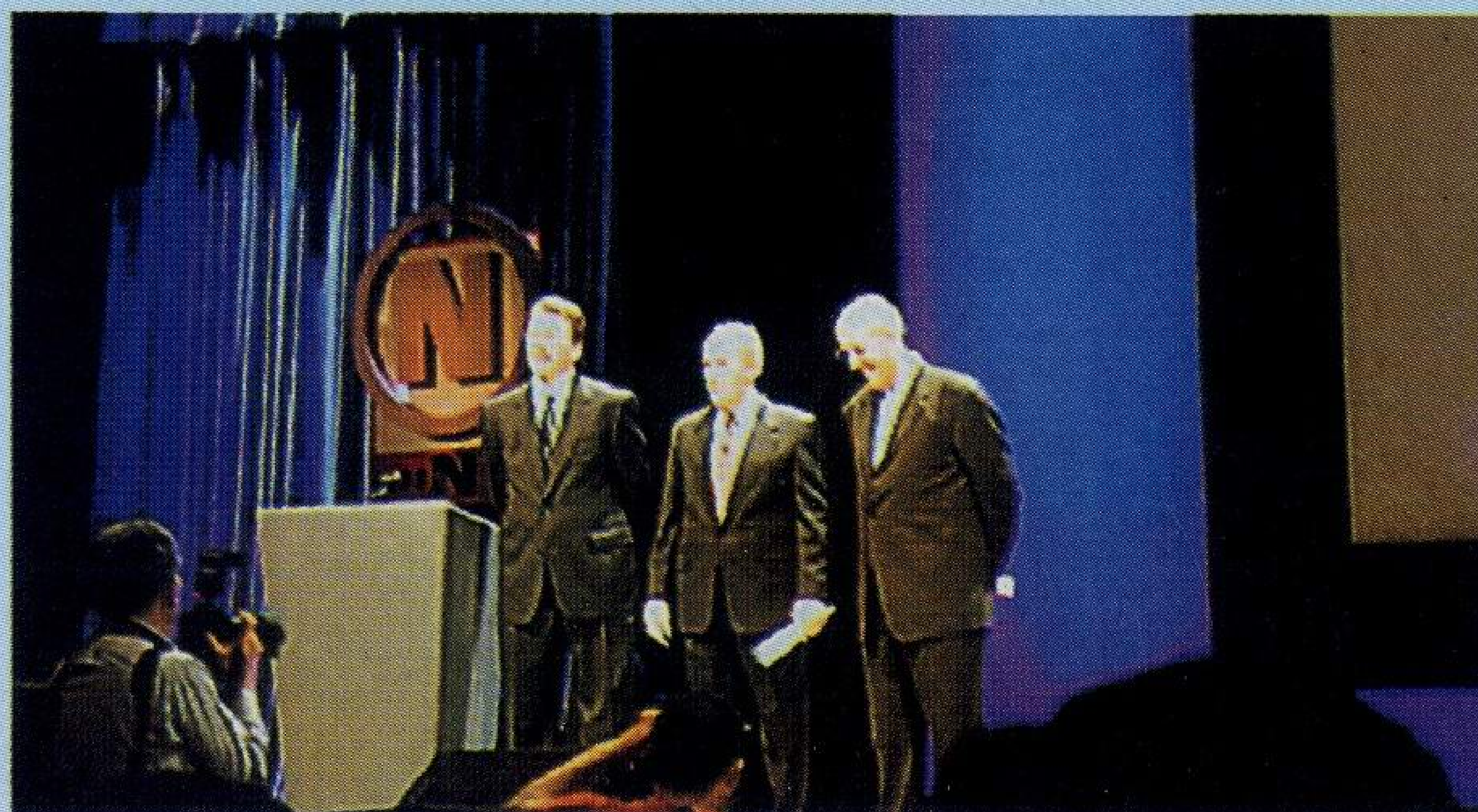
所以相信本作的系统是既能适用于 CAPCOM 公司的玩家也能让 SNK 公司的拥护者满意。



谜之任天堂次世代主机——海豚



1999年5月12日在日本和美国同时举办了任天堂次世代主机新闻发布会，会中说明任天堂的新一代主机将在2000年冬天发售，发布人员称：主机性能超越PS2，但他们不愿意过多公开情报。





◀松下电器的森下洋一社长

▶任天堂公司的山内社长





新主机性能具体分析

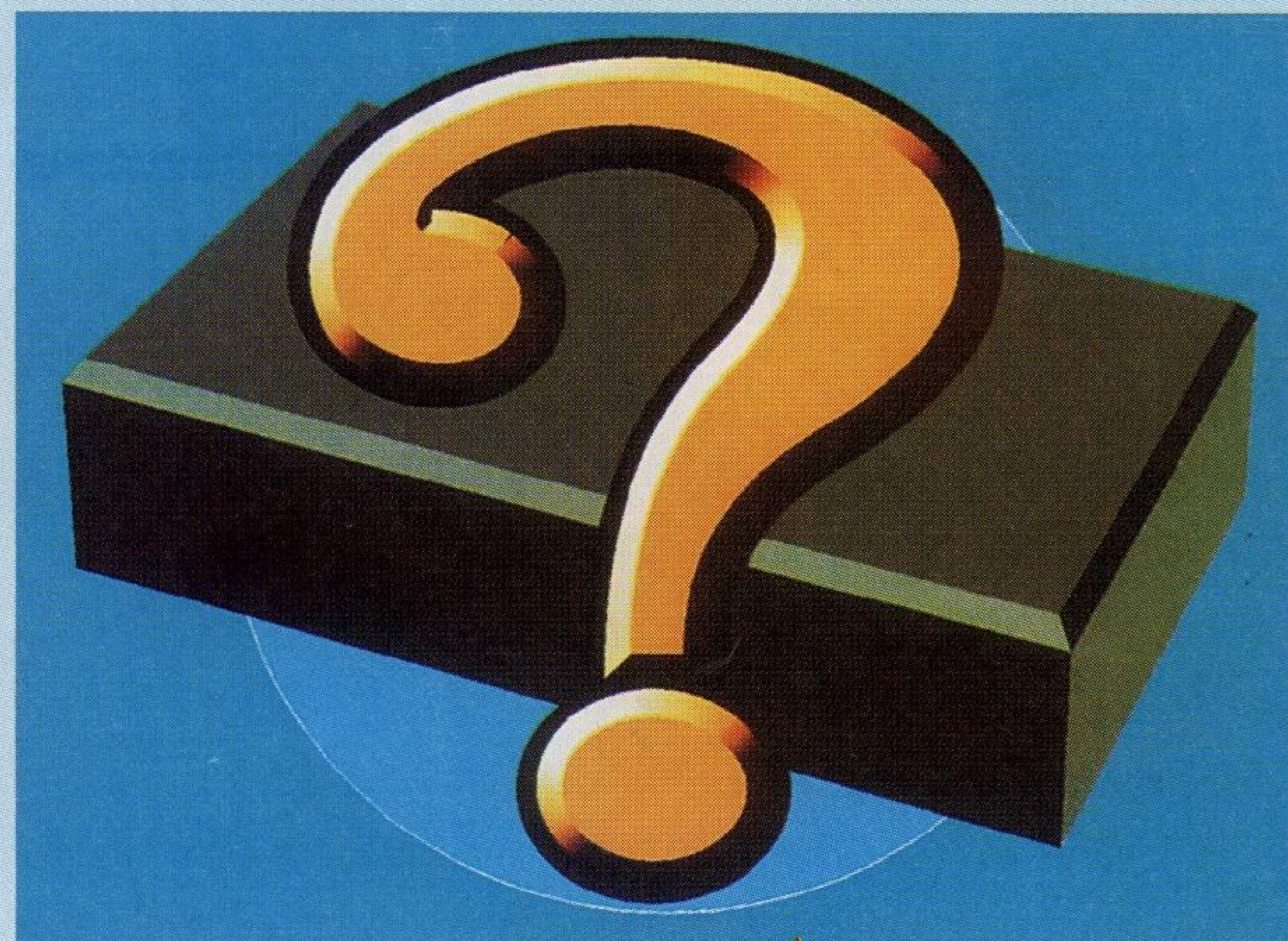
名称：海豚
制作公司：任天堂
发售日：2000年冬
价格：未定
合作企业：松下电器、IBM
使用媒体：DVD－ROM
CPU：IBM“Gekko”
(Power PC architecture)
(动作周波数400MPIS)
图像：Art－X公司同共设计
full custom System LSI
(动作周波数200MPIS)
·与PS2相比具有同等以上的性能
·正在讨论可读写的DVD
·预定发售时的软件均为任天堂及合作者制作

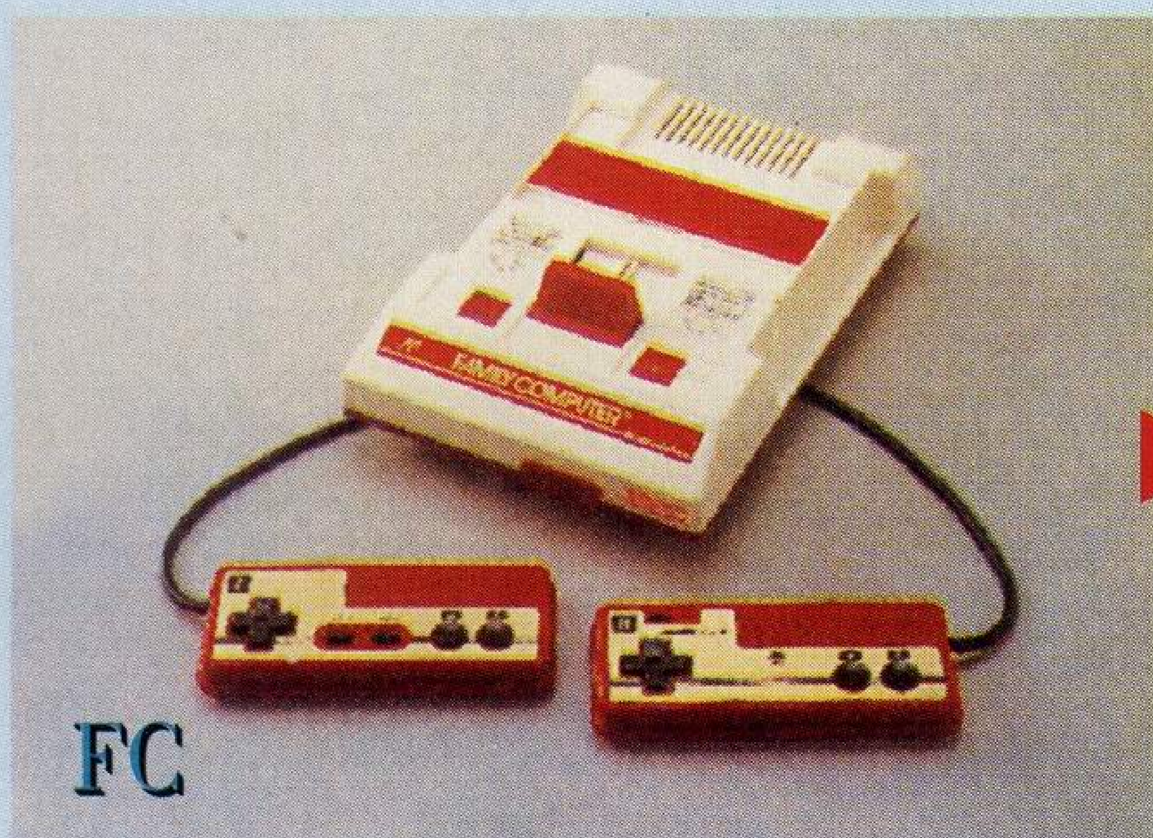
任天堂各时代游戏主机

任天堂近几年的“摇钱树”，为任天堂公司带来大量的利润。



GAME BOY





FC



SFC



N64

SQUARE 见闻录

访问 SQUARE 会社

SQUARE 曾制作了"FF"、"沙加"等系列作品。从 FC 开始到 SFC、PS，它一直具有优秀的开发力和技术力。现在的游戏界已离不开 SQUARE，这次我们对 SQUARE 进行了直接访问。

SQUARE PRESIDENT

代表法人社长 武市智行

"首先对长期支持的读者们表示感谢。希望大家以后从不同的角度对 SQUARE 进行督促。我们正在把映像表现技术特别是 3 次元的 CG 技术投入于对应 PS2 游戏的开发之中。目前关于将会在 PS2 上出现那种作品，这又会为下个世纪带来哪种新文化还不得而知，也许在明年 1 月 29 日举办的活动中将会披露一部分情况。请大家期待彻底发挥了 PS2 能力的新游戏的出现吧。"

SQUARE COMPANY

寻找百万大作的内幕

现在 SQUARE 的本社在东京都目黑区中的高层大楼里。在此即经营软件的发售，又进行会社的运营。这就是 SQUARE 的心脏部分。

进入开发现场!!

在本部内每个作品都分为不同的创作区进行制作

接待处



SQUARE 的门面，接待处。进入绿色基调的人口后，将受到两位美女的迎接。制服是 SQUARE 统一的白色。

接待小姐 铃木 爱好：欣赏电影

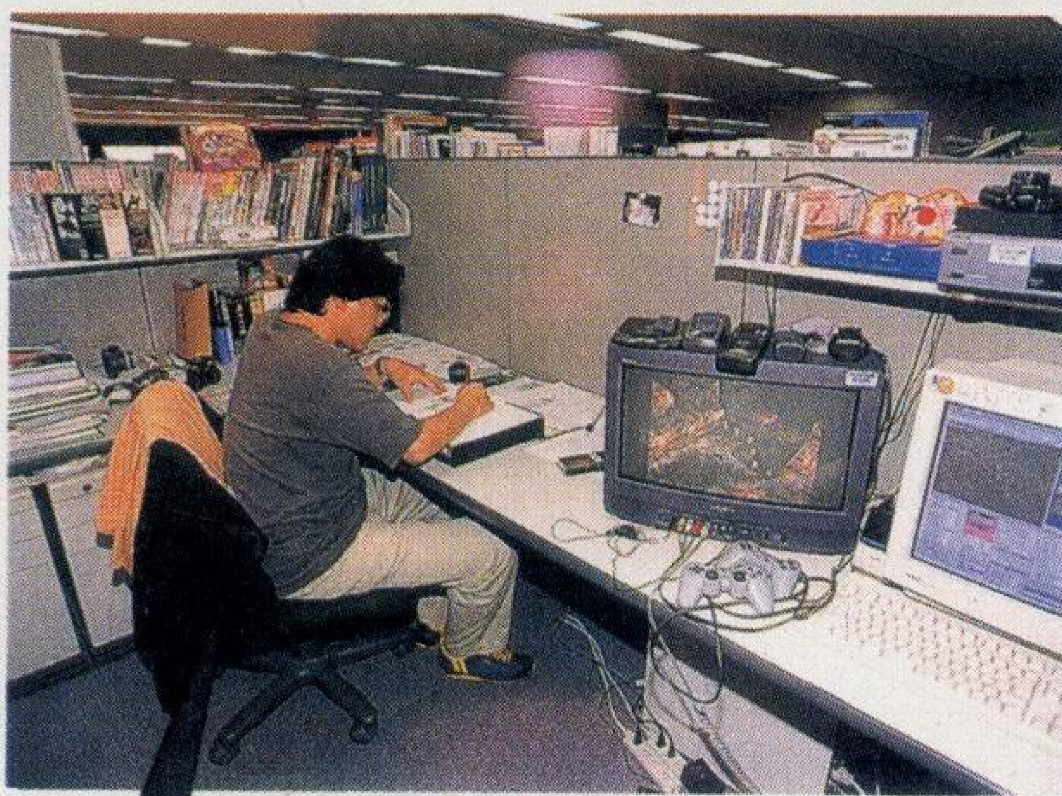
接待小姐 饭岛 爱好：做饭

第 4 创作区

正在努力工作!



第 4 创作区正在制作将于今冬发售的冒险游戏"バイグテントスリーリー"。在这里进行人物画面到程度的所有企画。几个桌子构成一个工作区，也可集中。



人物设计 吉田 爱好：画插图

▲这是负责人物设计的吉田明彦的工作区，有台灯，电脑、资料等，还有他喜欢的照像机。



◀用铅笔画下草稿后再加上颜色，原稿竟如此精致，太让人吃惊了。

休息室

休息室内设置了果汁和面包等种类丰富的自动销售机。在旁边还设立了吸烟室。

◀墙边设立了各种自动销售机，连啤酒也有。



◀给 SQUARE 的来信都整理成册以供阅览。

宣传部部长 冈宫 爱好：不详

SQUARE 之声

在业界中 SQUARE 对声音的要求也很高。因为它拥有独立处理软件的音乐会社，其中有防音的最新设备，对个人来说简直是梦想。

作曲家 崎元 爱好：四处取材



▲在此制作了"バイヴラント"的所有曲子。

▼在这里进行所有曲子的编集。



录音合成 长岛 爱好：创作



简 介

1955 年 11 月 6 日出生，血型 B，于庆应义塾大学毕业后进入四国银行，1996 年进入 SQUARE 会社并成为法人社长。爱好是打高尔夫球，喜欢吃手捍面条。爱玩“FF”系列，座佑铭是“梦”。

SQUARE HISTORY

SQUARE 的温故知新

过程：SQUARE，1983 年 9 月做为神奈川县横浜市港率区的株式会社的软件制作部门建立起来，第 2 年 9 月发售了作为 SQUARE 标志的第一个 PC 用游戏。85 年 6 月与任天堂缔结合作协议，并开始制作 FC 游戏，同年 12 月发售了“テグザー”。86 年 4 月为了扩大业务而转移至东京都中央区银座，并且独立出来，SQUARE 株式会社正式成立。

现在的 SQUARE（组织图）

SQUARE

本社

- 经营统括室
- 第 1 创作区
- 第 2 创作区
- 第 3 创作区
- 第 4 创作区
- 第 5 创作区
- 第 6 创作区
- 大阪开发部
- 技术开发室
- 开发推进室
- 系统部
- 知识产权室
- 宣传室
- 营业部
- 契约事业部

子会社

- 株式会社デジキューーブ
- 株式会社ソリッド
- 株式会社 Square visual network
- 株式会社スクウェアサウンズ
- 株式会社スクアーーツ
- 株式会社 Square next
- Square U. S. A Inc.
- Square Soft. Inc.
- Square Electronic L. L. C.
- Square Pictures. Inc.
- Square Europe Ltd.

相关会社

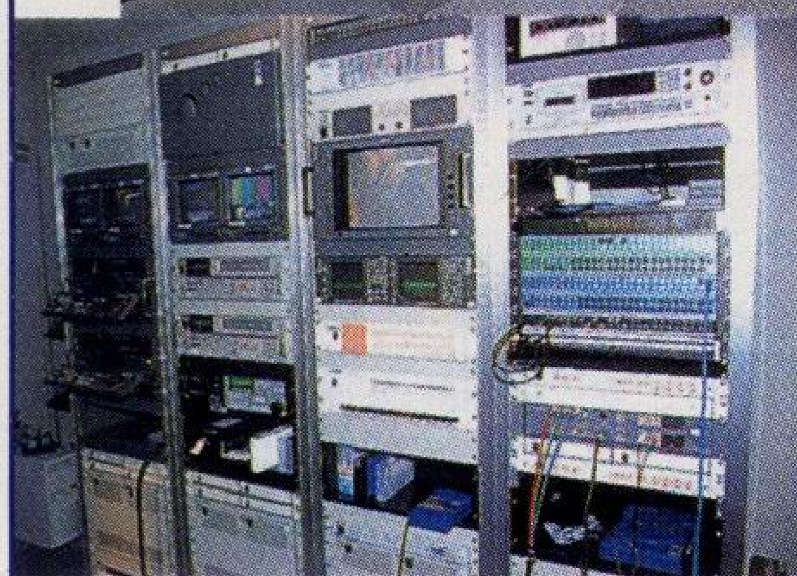
- E. A・Square
- DREAM FACTORY 株式会社
- ESCAPE 株式会社
- POSITRON 株式会社
- 草雉株式会社

SQUARE VISUAL MOOKS

这里处理游戏中使用的 CG 以及 MOVIE 的 SQUARE 视觉工作室。从两年前起 SQUARE 游戏的 CG 作品都集中于此由技术者进行制作。



◀在 VTR 室内正在编辑「バイグトント」的片头 MOVIE，也许还有别的秘密游戏……



▲排列了许多编辑器材，因为整个 SQUARE 都能上下连接，所以可与近方交换数据。



制作部部长 家木

CG 制作者 高木

宣传室 契约事业部 营业部

为了让制作出的作品为大家了解，在此设置了进行宣传的部门。虽然有些繁锁，但这是因为最近刚刚搬完家，与别的地方的气氛完全不同。



▲这里正在制作 SQUARE 的商品，包括后面的小商品。

契约事业部 间



▼白天很安静 过了下午 6 点就开始热闹了。

经营统筹室

总览事务方面工作的地方。有摆放了社长的椅子的会议室、秘书的工作室还有经理等的办公室，共分 3 大类。



◀在社长位子附近的房间内，秘书们正在工作。



▶这里是武智社长所坐的皮椅子。



语音编辑 山本

▶这里同样在制作“时空之轮”的声音效果，但却被大家称为“陆行鸟室”！

语音编辑 峰川

▲这个房间中正在制作“时空之轮”音效，通称为“仙人掌室”！

以游戏人物命名的音效制作室！

测试区

▼在这个大厅摆满了各种各样的显示器，为了在游戏中不出现错误应该在这里先检查一遍。



人员多！！

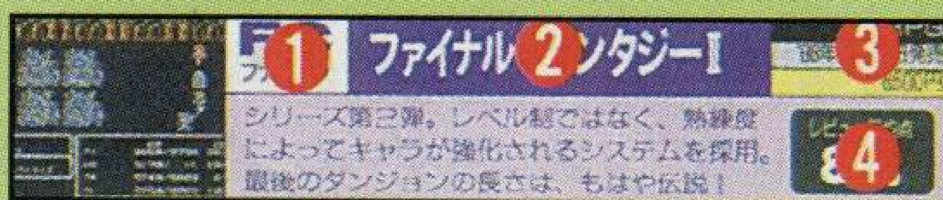
为了在发售前游戏不出现 BUG，在此要进行各种测试。另外还有咨询电话的窗口。

SQUARE 游戏的全面总结表

SQUARE 公司制作家用机软件游戏至今已有 14 年的历史了，当初只是一个名不见经转的小公司，而现在已经发展成能够左右业界市场的超级软件公司。以下是 SQUARE 公司从创业到 1999 年 11 月 12 日为止已发售的 76 款著名的作品，这其中不乏有极为优秀的系列作品的前身，很有参考和收藏价值。这些作品中有许多是现在很少见到的，例如 DISK SYSTEM 的游戏，在国内就根本没有出现过。所以很少有人能够知道这 76 个知名作品，因此我们把它们收集起来，再加上日方对作品的评价，刊登在这里，以供大家参考。

总结表的看法

◆FC　◆DISK SYSTEM
◆GB　◆SFC 游戏



◆PS 游戏



①机种、②游戏文字、③游戏类型、发售日期、介格、PS 记忆卡使用区数④游戏评价、基本上 PS 之外的游戏采用了ファミコン通信，ファミ通的评价，PS 游戏采用了 PS 通信、ファミ通 PS 的评价，⑤推荐禁断秘技。

FC テグザー（射击类　'85 年 12 月 19 日发售　5500 日元）
加入家用机游戏的第 1 个作品，分别使用了飞行形态和机器人形态，还搭载了计划性的系统。
平均点 ——

FC キングスナイト（射击类　'86 年 9 月 19 日发售　4900 日元）
采用了 PRG 因素的纵轴射击游戏，最终关还可组成阵形。难度较高。
平均点 ——

DS ディーブダンジョン（RPG　'86 年 12 月 19 日发售　3400 日元）
打倒魔王并救出公主的传说故事，但却是 FC 首个 3D 迷宫 RPG。
平均点 ——

DS アッブルタウン物语（SLG　'87 年 4 月 3 日发售　3400 日元）
模拟在**アッブルタウン**城中生活的女孩的生活模拟游戏。
平均点 6.00

DS 勇士之纹章 ディーブダンジョンII（RPG　'87 年 5 月 3 日发售　3400 日元）
前作获得过好评的 RPG 第 2 作，虽然只有 7 层迷宫，但每层都很复杂。
平均点 6.75

DS クレオビトラ之魔宝（RPG　'87 年 7 月 24 日发售　3300 日元）
采用了冒险游戏般移动系统的异形 RPG，在战斗中怪兽都有动画。
平均点 6.50

DS カリーン之剑（RPG　'87 年 10 月 2 日发售　3300 日元）
TOP VIEW 型的动作 RPG，与敌人的战斗在专用地图中进行，拥有快速 SAVE 机能。
平均点 6.25

FC 最终幻想（RPG　'87 年 12 月 18 日发售　5900 日元）
SQUARE 的代表作，可选择飞艇等道具，做为系列第 1 作即确立了世界观。
平均点 8.25

DS 亚空战记テイジン（射击类　'88 年 7 月 12 日发售　500 日元）
DISKVOYITER 专用的游戏，共由 5 关构成，仅售 500 日元，有自机变形解谜等要素。
平均点 4.75

DS 水晶之龙（冒险类　'86 年 12 月 15 日发售　3400 日元）
由 DOGPLANT 发售的首个 DISK 系统用游戏，选择画框进行游戏的真正 SF 冒险作品。
平均点 ——

DS とびだせ大作战（射击类　'87 年 3 月 12 日发售　3400 日元）
具有立体般的画面，曾广受人们注意，是当时流行的 3D 射击游戏。
平均点 5.50

DS ハオ君の不思议之旅（动作类　'87 年 5 月 15 日发售　3400 日元）
操作魔法使**ハオ**君从城中寻找出宝物，是个用跳跃进行移动的动作游戏。
平均点 6.25

DS 磁界少年メット・ユグ（动作类　'87 年 7 月 3 日发售　3400 日元）
利用磁石相吸与相斥的特性是一个可爱的游戏，在迷宫中需多动脑筋。
平均点 6.75

FC ハイウエイスター（赛车类　'87 年 8 月 7 日发售　4500 日元）
以赛完全部 8 个场地为目标的 3D 赛车游戏。车种可由 F1 或费拉里车型中选择。
平均点 8.00

FC JJ（射击类　'87 年 12 月 7 日发售　4500 日元）
继“**とびせ**大作战”之后的 3D 射击游戏，因为无法攻击敌人，所以以逃跑为主要内容。
平均点 ——

FC ディーブダンジョンIII勇士への旅（RPG　'88 年 5 月 13 日发售　5900 日元）
出现主人公的职业和仲间人物，最多可与 8 个敌人战斗，是系列的第 3 个作品。
平均点 6.00

DS ムーンボールマジック（弹珠类　'88 年 7 月 12 日发售　500 日元）
DISK WRITER 专用的弹珠游戏。出现敌人物和道具，是游戏特有的地方。
平均点 7.00

FC 半熟英雄
SLG '88年12月2日发售 5800日元

充满笑料的即时 SLG，由奇异的卵中产生怪兽，而且还可决定它们的强度。

平均点 7.00

FC 最终幻想 Ⅱ
RPG '88年12月17日发售 6500日元

FF 系列第 2 作，通过熟练度使人物得以强化，最后的迷宫很长。

平均点 8.25

FC SQUAREのトム・リーヤ
RPG '89年11月30日发售 6500日元

以 SQUARE 风格制作的名剧“汤姆·索亚”，还有许多著名的配角人物出场。

平均点 6.00

GB 魔界塔士沙加
RPG '89年12月15日发售 3500日元

SQUARE 加入 GB 的头一个作品，主人公的种族不同，成长的方式不同，还可吃敌人的肉进行变身的种族。

平均点 8.75

FC 最终幻想 Ⅲ
RPG '90年4月27日发售 8400日元

增加了培养人物因素的 FF 系列第 3 作，其中的能力系统对以后作品有很大的影响。

平均点 9.00

GB 沙加 2 秘宝传说
RPG '90年12月14日发售 4800日元

追加了可装备道具得以成长的“メカ”族的“沙加”系列第 2 作。怪兽人物的变身系统也仍存在。

平均点 8.25

GB 最终幻想外传 圣剑传说
RPG '91年6月28日发售 4800丹

开创了使用武器的道路，有很强解谜因素的动作 RPG，武力槽变满时可发出最大威力的攻击。

平均点 8.25

SF 最终幻想Ⅳ
RPG '91年7月19日发售 8800日元

SFC 上出现的 FF 系列第 4 作，首次采用了 ACTIVE·TIME·BATTLE 系统。

平均点 9.00

SF 最终幻想Ⅳ CASY TYDE
RPG '91年10月29日发售 9000日元

追加了详细操作说明，而难度降低了。是面向初玩者的作品。故事内容与“ⅳ”相同。

平均点 7.75

GB 沙加 3 时空霸者(完结篇)
RPG '91年12月13日发售 4900日元

采用了传统的 RPG 系统，是系列的完结篇。人气的变身系统也得到加强。

平均点 7.25

SF 浪漫沙加
RPG '92年1月28日发售 9500日元

GB 系列“沙加”系列变身后的大作 RPG，在迷宫内行动，遇到敌人后发生战斗。

平均点 7.75

SF 最终幻想 Ⅴ
RPG '92年12月6日发售 9800日元

增加了动作以及组合，另外对手**ギルガメッシユ**也首次出场。

平均点 8.50

SF 半熟英雄～ああ、世界よ半熟なれ…!!～
SLG '92年12月19日发售 9500日元

SFC 上出场的幽默的模拟游戏，战略性变高，敌人数量增加。

平均点 7.50

SF 圣剑传说 2
RPG '93年8月6日发售 9800日元

GB 上得到成功的动作 RPG，在 SFC 上出场，采用 LINK 指令可快速展开游戏。

平均点 8.50

SF FF USA MGSTIC QUEST
RPG '93年9月10日发售 7900日元

这是面向国外玩者制作的游戏，难度较低，动作性强，解谜性强。

平均点 5.75

SF 浪漫沙加 2
RPG '93年12月10日发售 9900日元

浪漫沙加第 2 作，具有自由度较高的剧情，另外技的学会方法至今也是系列的代表特征。

平均点 6.50

SF アルカエスト
动作类 '93年12月17日发售 8800日元

充满成人氛围的动作游戏，同伴可自动进行战斗，难度较高。

平均点 6.75

FC 最终幻想 Ⅰ·Ⅱ
RPG '94年1月27日发售 6800日元

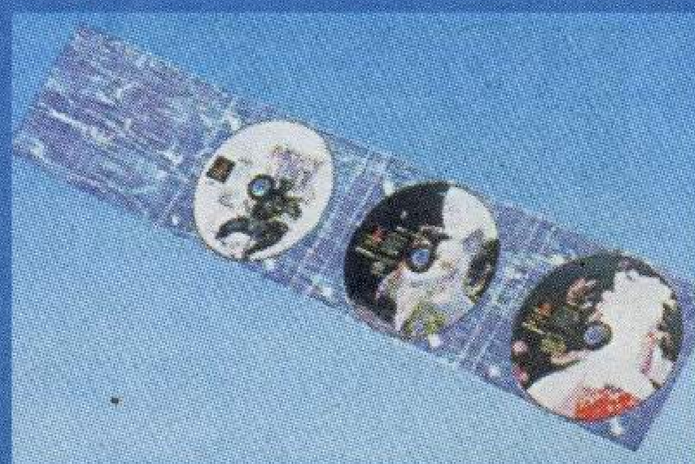
收录了“FF”与“FF Ⅱ”于一个卡带中，游戏本身并没有改变，可放心地玩。

平均点 6.50

SQUARE'S GUIDE 1 还制作了其他的游戏

SQUARE 除了一览表中刊登的东西外，还制作了许多游戏。首先是“FF COUEC-TION”。这是个收录了“Ⅳ”、“Ⅴ”和“Ⅵ”的豪华限定版。此外还有在日本没有发售过的“FF Ⅶ”的 PC 版。最后是游戏“アクエスブランド”。仅这一项就发售了 7 个作品。

最终幻想综合版



◀还有附带有商品的限定版。

PC版『FF』



▶文字是英文的，并由美国软件厂商 EIDOS 发售。

PUWER STAKES



▲通过输入赛马板纸上的数据，可以预测胜负，不知能否猜中。

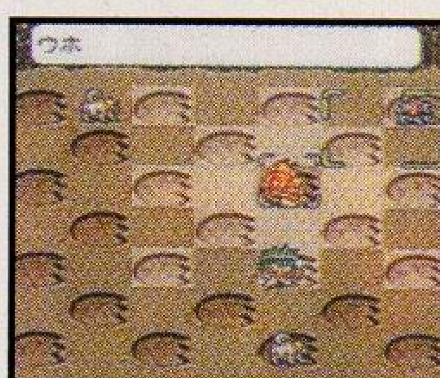
其它著名游戏
- DIGITAL LEAGUE
- 职业麻雀牌神
- 牌神 2
- 超级运动场
- POWER STAKES
- POWER STAKES GRADE1
- POWER STAKES2



SF 最终幻想Ⅵ RPG '94年4月2日发售 11400日元

正如片头MOVIE中的标志那样，故事以魔道为中心展开，还是有个性丰富的人物。

平均点 9.25



SF ラユブ·ア·ライブ RPG '94年9月2日发售 9900日元

解开短剧情，最后组成一个大故事的短片集锦型RPG，由7位人气漫画家设计人物。

平均点 7.25



SF 前线任务 SLG '95年2月24日发售 11400日元

装甲的设计十分精细，故事的内容较沉重，另外战略性要求很高。

平均点 7.75



SF 时空之轮 RPG '95年3月11日发售 11400日元

11月2日刚刚的在PS发售了完全移植版，人物设计为著名的鸟山明。

平均点 8.50



SF 圣剑传说3 RPG '95年9月30日发售 11400日元

人气系列的第3作，依据主人公人物的组合，故事内容将有微妙的变化，可以玩很多次。

平均点 7.75



SF 浪漫沙加3 RPG '95年11月11日发售 11400日元

从8位主人公中选择一个，展开各不相同的故事，自由的剧情系统更加成熟。

平均点 8.50



SF バヒムートラグーン SLG '96年2月9日发售 11400日元

体验培育龙的乐趣的SF模似游戏，以武器与防具为诱饵可培养各种类型的龙。

平均点 7.25



SF 松之危机 动作类 '96年2月23日发售 11400日元

采用了"前线任务"的世界关的动作游戏，采用了经验值等RPG的要素。

平均点 7.00



SF ルドテの秘宝 RPG '96年4月5日发售 8000日元

3种剧情互相联接的RPG，采用了任意输入的单词作为魔法的"单词系统"。

平均点 7.75



SF トレジヤーハンターG RPG '96年5月24日发售 7900日元

为寻求财宝而进行冒险。利用予先定好的点数。进行移动与攻击的战斗系统是本作的特征之一。

平均点 7.50



PS TOBAL NO·1

动作类 '97年3月14日发售 5800日元 记忆卡容量1

得点数	8	8	8	9	33

SAUARE加入PS的第1个作品，导入了抓，投等以往对战游戏中少见的系统。还搭载了可探索3D迷宫的模式，可体会不同的乐趣。鸟山明设定的人物也各具魅力。

QUEST模式过关后，在普通对战模式下可使用BOSS人物。可使用的BOSS应是迷宫过关时的人，共有4个BOSS出现。



PS 最终幻想Ⅶ

RPG '97年1月31日发售 6800日元 记忆卡容量1

得点数	9	10	10	10	39

进一步推动游戏发展的著名RPG，运用了多边形的美丽画面让人感到"FF"新时代的到来。3CD的大容量，故事很凝重，游戏的系统也变得更加深奥。

如果魔法、召唤，指令等**マテリア**的级别都达到了MASTER的话，就可以得到各种MASTER **マテリア**。虽然很费功夫又费时间，但勿必要拿到它。



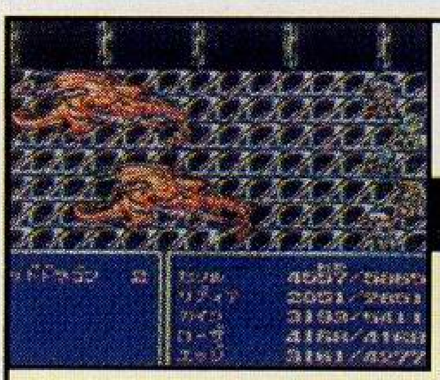
PS ブシドーブレード

动作类 '97年3月14日发售 5800日元 记忆卡容量1

得点数	8	7	9	7	31

依据人物与武器的组合可找出各种玩法的3D对战格斗游戏。没有了体力槽，由攻击时的力量与强度决定伤害度。另外还有各种各样的玩法。

在故事模式下的秘技。在进入洞窟之前，胡乱输入2P，当两人进入洞穴后，洞穴却被堵住了，两个人只好在狭窄的地方内进行战斗。



PS 最终幻想Ⅳ

RPG '97年3月21日发售 4800日元 记忆卡容量1

得点数	—	—	—	—	—

SFC同名作品的完全移植，开头与结尾处加上了MOVIE，还可运用冲刺移动等动作。使用快速记忆机能就可无须特定进行存储的快速完成游戏。

增加武具的秘技。战斗中选择道具窗口中空着的一栏，接下来解除装备的武器并结束战斗。之后把解除的装备再次装备起来，武器就增加了。



PS TOBAL2

动作类 '97年4月25日发售 5800日元 记忆卡容量1

得点数	9	10	9	8	36

追加了新人物和新系统的TOBAL第2作，战略性更广，战斗也更激烈。另外在QUEST模式中打倒的敌人，在对战模式中也可使用，游戏内容极为丰富。

在淘汰模式或VS模式中，按L2与R2键来选择人物。在比赛开始前一直按住此二键，之后用L2键可使人物变大，用R2则可变小。

SQUARE'S GUIDE2 你知道DOG吗？

所谓DOGC DIGITAL ORIGINAL GROWPJ是以CGUARE为中心的软件厂家们共同进行DISK系统软件开发的机构。由于利用了原有的经验，所以发售了许多低价却物美的作品。





PS 最终幻想 タクティクス

RPG '97年6月20日发售 6800日元 记忆卡容量1

得点数 9 8 10 10 37

沿袭了"FF"的世界观而展开的宏伟S·RPG。在具有高低差的地图上可展开具有很高战略性的战斗。另外还可以学会各种各样的能力，充满了参与的因素。故事本身也很吸引人。

在死都ミュロンド的战斗结束后，到贸易都市ラオージワス去，事件发生并且在地图上出现迷宫。在地下10层可见到究极的召唤魔法ラディアーク。



PS 浪漫沙加

RPG '97年7月11日发售 6800日元 记忆卡容量1

得点数 8 7 9 5 29

在SFC上大获成功的"沙加"又移植到PS。原作中自由情节与学会技的系统仍然未变，采用了立体画面从而加入了新的因素。描定了7个主人公不同的冒险。

在T260篇中在スクラップ的ジャンク屋中在处理了クレジット并取得了3个零件后，与店中的主人交谈选择出售。这时如选择ハイペリオン的话，再次到废品场去就可最多得到7个零件。



PS 前线任务2

SLG '97年9月25日发售 6800日元 记忆卡容量2

得点数 9 7 7 8 31

SFC上大获好评的S·RPG的续作。画面大幅度提高，真实地表现了以机动武器为中心的未来战斗。系统方面采用了回合制和ACTIVE POINT，更增加了战略性。

拿到"嫌なパンシアー"的方法。先用NETWOOK选择连接，再选择INPUT,ADDRESS输入SCHNECK，PASSWORD输入SN。然后选择FORUM并在10秒之内输入GERMAANY。



PS 最终幻想 Ⅶ

RPG '97年10月2日发售 6800日元 记忆卡容量1

得点数 — — — — —

以获得了创记录成功的"FFⅦ"的海外版为基础，新追加了MOVIE、事件、图监等模式。另外地图上追加了表示路线的标志，マテリア的整理也更加方便。可更加顺利地玩游戏。

先用变化指令使ゴーストシップ变为ガイドブック。把它交给在カーム民家的2层楼的男子，就可以得到"せんすいマテリア"。但如果通过了五强之塔后就不行了。



PS 前线任务 ALTERNARIVE

SLG '97年12月18日发售 5800日元 记忆卡容量1

得点数 8 8 6 9 31

相当于"前线任务"番外篇的作品。以未来为故事舞台，为了中止内乱而使用WAW进行战斗的故事。游戏最大特征是采用了即时进行的独特系统。因此可体会充满紧张感的真实战斗。



◀迅速作出判断，下达明确的指示，这可是很难的。

SQUARE'S GUIDE3 SQUARE的10个最大销量作品

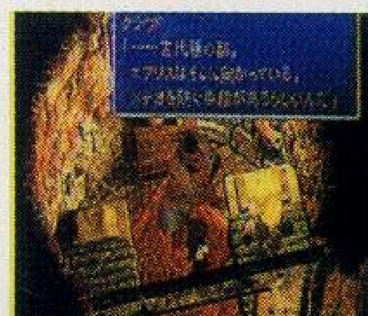
以下是对SQUARE发售的PS游戏的销量调查。其中有5个作品创下百万销量。

1 最终幻想ⅷ 350万825套



理当占据第一位，另外它还将于今冬在北美发售。

2 最终幻想ⅶ 327万7290套



"全球"的销量张数为43万7896张。实际上是第1位的。

3 最终幻想 タクティクス(2) 126万1633套



由此作品起人们感到了模拟RPG的乐趣。

4 陆行鸟之不思议的迷宫 116万6173套



这是"陆行鸟"系列第一作的数量，今后还会提高。

5 浪漫沙加 105万7263套



可与"FF"相比美的系列，人气也很大。

6 バラサイト·イヴ 99万4560套



"2"的发售快要到了，马上就会突破100万张了。

7 ゼノギアス 89万2015套



这是唯一一个设有系列化的作品。

8 圣剑传说 LEGEND OF MANA 69万6639套



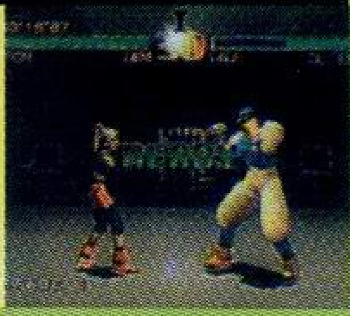
现在仍在出售，还会有更好的名次。

9 浪漫沙加2 67万4587套

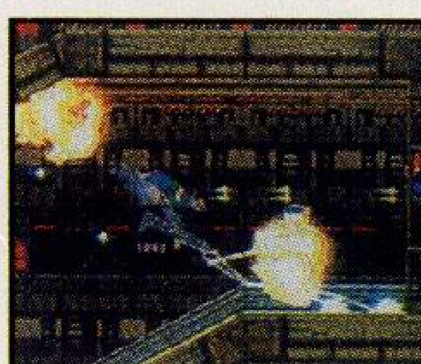


"沙加"系列的两个作品都在排名榜之内。

10 TOBAL NO·1 65万7816套



这是唯一一个非RPG的作品，真的很棒。



PS アインハンダー

射击类 '97年11月20日发售 5800日元 记忆卡容量1

得点数 8 7 7 10 32

SQUARE首个横卷轴射击游戏。基本系统是得到道具强化自机并击败敌人的传统方式。但采用了多边形的表现手法，让人感到更深刻，更加新奇。

取得15种以上的秘密加分并完成游戏的话，就可把シャーベ作为自己的飞机来使用。另外如果以HARD的难度和CONRINUE3次以下的成绩过关的话，アストライヤーMKⅡ将作为自机可以使用。



PS 陆行鸟之不思议迷宫

RPG '97年12月23日发售 6800日元 记忆卡容量2

得点数 8 9 7 7 31

"FF"系列中常见到的角色陆行鸟与名作RPG"不思议之迷宫"的合体。操纵可爱的陆行鸟，在每次进入后都会改变的迷宫内进行探索。监督"不思议之迷宫"的是中村光一。

在迷宫中找到提升等级的魔法阵后，提升陆行鸟的等级，再用テレポカード回到村中。之后再去同一楼层找到魔法阵并升级，如此反复就可不断升级了。



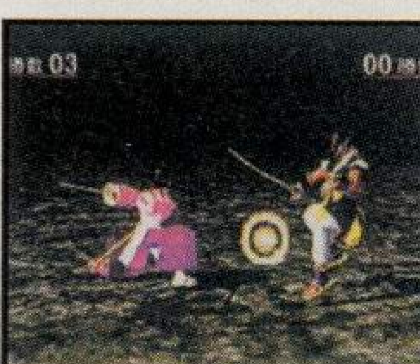
PS ゼノギアス

RPG | '98年2月11日发售 | 6800日元 | 记忆卡容量1

得点数	8	8	8	8	32

描写了乘座着被称为ギア人型机器的人物们的RPG，采用了在战斗中不断按键就可发出强力攻击的系统，可从回合制中找到动作游戏般的感觉，故事则充分表现出人物的深层心理。

进行第2张盘后，到**キスレブ**的战斗会场，在此选择“**あま** H模式1”，当在人物选择画面决定第2人时，按住L2键移动光标，就可选择与对手相同的人物。



PS ブシドーブレード2

动作类 | '97年6月20日发售 | 6800日元 | 记忆卡容量1

得点数	7	8	5	4	24

超越了以往格斗动作游戏的概念，真实再现了一击必杀的战斗，是“ブシドーブレード”的续作。操纵方法被简化，追加了新的游戏系统和人物，实现了超过前作的紧张感觉。

如在15分钟内达到100人斩的话，就可使用鸣镜方的人物“**ホッキョグノバメガ**”或舍阴方的人物“**シュヴァルシ·カッシェ**。另外如果NO CONTINVE的达成100人斩就可选择“**バカ殿**”。



PS 最终幻想V

RPG | '98年3月19日发售 | 4800日元 | 记忆卡容量1

得点数	7	9	7	5	28

完全移植于PS之中的原SFC游戏。忠实地再现了对后来游戏有很大影响的各种系统，以及感人的故事。开头与结尾追加了MOVIE。

在第3世界去**ムーア**村，从左下的小屋进入森林，可从老人处得到**チキンナイフ**或**ブレイブブレイド**中的一者。前者开始时较弱，但会渐渐变强，后者则开始时很强后来变弱。



PS PARASITE EVE

RPG | '98年3月29日发售 | 6800日元 | 记忆卡容量1

得点数	9	9	9	8	35

以最佳销量的同名小说为原型，由原创故事构成的RPG。战斗系统中加入了动作性，隐含了丰富的变化，可展开更加深奥的战斗。可以反复玩很多次。

与MIXEDMAN战斗时，如让他投出95个球的话，之后就不会再投了。在此状态下将其打倒，在第48个以后的圣弗郎西丝科医院的地下，可得到万能工具。但此秘技只可使用1次。



PS 双界仪

冒险类 | '98年5月28日发售 | 6800日元 | 记忆卡容量1

得点数	7	7	5	5	22

以因富士山崩塌造成的异变而被分割开的日本为舞台，与突然出现的寄生的神们展开了大战。游戏的系统是通关型的动作冒险游戏，也是SQUARE首次起用了京野等豪华声优阵容的作品。

先完成游戏，之后再使用过关数据开始游戏。这样从一开始就可选择所有舞台和所有人物。



PS BTAVE FENCER 武藏传

动作类 | '98年7月16日发售 | 6800日元 | 记忆卡容量1

得点数	9	8	8	9	34

操纵为拯救异世界而被召唤来的二刀流主人公进行冒险的RPG。除跳跃，冲刺等基本动作外，还有可夺走敌人能力并放在自己身上的“GET·IN”。另外作品中还充满了解谜的因素。



◀主人公的动作总是充满活力，最好先不要紧张。



PS アナザーマインド

冒险类 | '98年11月12日发售 | 5800日元 | 记忆卡容量1

得点数	8	8	7	5	27

讲叙了主人公叶山瞳与身体中另一个意识的冒险游戏。其中有选择单词创作文章并进行对话的“对话系统”。另外演员中有松下惠和山下真司等著名演员出现。

满足以下条件就可看到隐藏结局：①完成游戏一次以上。②“**あらやめ度**”在标准之上。③在6章中与铃约会。④在8章中帮助铃。⑤在最终章桐原的提问中回答“**铃が好み**”。



PS エアガイツ

动作类 | '98年12月17日发售 | 5800日元 | 记忆卡容量1

得点数	9	9	10	9	37

这是街机上极为成功的3D格斗游戏的移植版。操作简单，不仅初学者可以玩，高等玩者也可运用各种技巧找出高等的战斗方法。此外还有一些PS版的原创因素。

完成街机模式的话，再开始用**スタッフロール**和大**ジャンゴ**战。等完成了**スタッフロール**时，从两个箱了中取出剑并刺向大**ジャンゴ**，再回收道具时就可得到“真**エアガイツ**。



PS 陆行鸟之不思议迷宫2

RPG | '98年12月23日发售 | 6800日元 | 记忆卡容量1

得点数	8	9	8	7	32

大获成功的RPG系列的第2作。可探索的迷宫数大幅增加，内容也多了许多。另外还可把同伴带到迷宫内，或是利用物品进行道具的合成，由此使游戏变得更加耐玩了。

使用游戏过关数据再次开始新游戏，就可以去秘密迷宫了。进入秘密迷宫之后再到大婶家中的二层去，就可以听到游戏开发者的点评意见。



PS IT'S INTERNAL·SECTION

射击类 | '98年1月28日发售 | 5800日元 | 记忆卡容量1

得点数	7	6	4	6	23

虽然是传说的射击游戏，但在游戏中可把游戏盘换为音乐CD，一边听喜欢的音乐一边玩游戏。对照音乐，画面还会象万花筒一边进行多彩的变化。



◀画面好象是模仿了TRACK VIDEO一般，美丽得不可思议。



PS 最终幻想Ⅷ

RPG | '99年2月11日发售 | 7800日元 | 记忆卡容量1

得点数 9 | 10 | 9 | 10 | 38

超过了PS历史上最高300万张记录的系列第8个作品。采用了抽取魔法与ガーディアン之力或进行联接的新系统，更可体验人物的经历。采用了4张CD，还有高质量的MOVIE。

用**バラムガーデン**打倒全部CC团后进入DISK4。从**アルティミシア**城前的门回到原来的世界，到**ラグナロク**城。在此有CC团的成员，把其打倒后就会不断出现珍贵的卡片。



PS 最终幻想Ⅵ

RPG | '99年3月11日发售 | 4800日元 | 记忆卡容量2

得点数 8 | 7 | 9 | 6 | 30

移植至PS上的原SFC著名作品。总共有12位主人公出场，并有各不相同的故事。另外在过关之后，片头与结尾时的MOVIE还会有所增加。

对敌使用**バンッシエ**，虽然会变得看不见了，但无论使用什么魔法都会有效，这时如使用**デス**或**デジョン**，就可一击葬送敌人。用这种方法连**サボテンダー**也可轻松打死。



PS 陆行鸟赛车

赛车类 | '99年3月18日发售 | 5800日元 | 记忆卡容量1

得点数 8 | 7 | 6 | 7 | 28

大家熟知的陆行鸟和它的同伴们展开的激烈赛车游戏。使用人物固有的能力或在赛场中出现的魔石，可顺利地干扰对手并到达目的地。还有可制作原创人物的编辑模式。

在"**グリンプリ模式**"中全部8个赛场都以第1的成绩过关的话，就会出现**ベヒーモスらフス**。再以同样条件过关就会出现**バハムートクラス**。再以同样过关就可选择**ミラー**模式了。



PS 浪漫沙加2

RPG | '99年4月1日发售 | 6800日元 | 记忆卡容量1

得点数 9 | 9 | 10 | 9 | 37

人气RPG"沙加"系列在PS上的第2个作品。画风上比前作更加柔合更加可爱。在战斗系统方面又加入了分担队内工作的新要素，可以展开更加激烈的战斗，找出各种各样的连续技，也是游戏的魅力所在。



◀找出各种各样的组合技是游戏的魅力之一。



PS サイバーオーグ

动作类 | '99年4月22日发售 | 5800日元 | 记忆卡容量3

得点数 7 | 7 | 7 | 6 | 27

以宇宙时代为舞台的SF动作游戏。由3D构成了迷宫状的地图，在破坏敌人与陷井的同时，完成予定的任务。对应现场状况，可轮换使用3个各具特色的人物。



◀让人感到美式漫画中风格的特别的世界。



PS RACING LAGOON

RPG | '99年6月10日发售 | 5800日元 | 记忆卡容量1

得点数 6 | 5 | 5 | 5 | 21

以虚构城市横浜为舞台而展开的新型RPG。用汽车在故事的地图中寻找并收集情报。如果与别的车比赛中获胜，就可夺到对方的零件来强化自己。在各种条件下与对手展开的战斗将十分激烈。

到了在**ファーストナイト**的**ナンバシケイン**后，可以进行迷你游戏。在这种迷你游戏中获得高分的话，对应得分可得到平时得不到的稀有道具。



PS 圣剑传说

RPG | '99年7月15日发售 | 6800日元 | 记忆卡容量2

得点数 9 | 9 | 8 | 9 | 35

人气动作RPG的最新作。可自行设计地图形状，或制作道具与武器。另外还可以学会为数众多的各类能力、必杀技，因为"圣剑传说"的战斗具有较高的动作性。

用过关数据开始新游戏，就会在图签中出现禁断之书。观看书时会出现提问，如回答"いいえ"→"はい"，就会出现很难的ヘル模式，如回答"いいえ"→"いいえ"→"えい"就会出现更难的NO FUTER模式。



PS 前线任务3

SLG | '99年9月2日发售 | 6800日元 | 记忆卡容量2

得点数 9 | 8 | 9 | 6 | 32

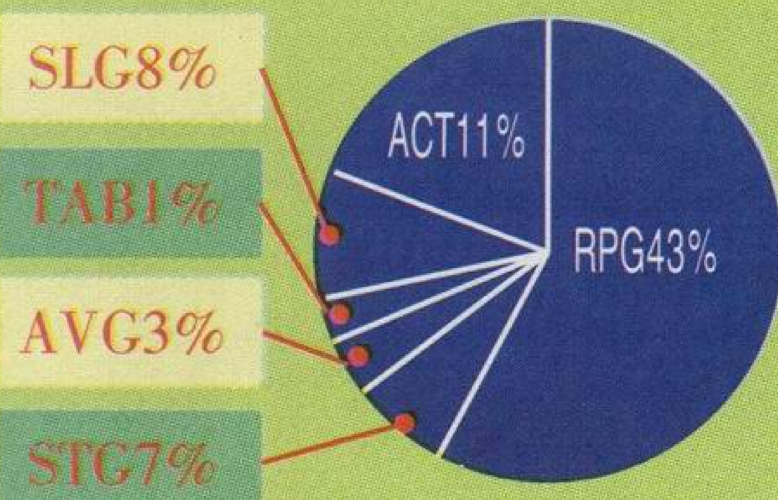
人气SLG的续篇。在本作中没有了由普通地图向战斗移动时的切换，从而可以快速的进行游戏。另外，依据剧情的分肢还可展开几个不同的故事。而装甲的造形也更上一层楼。



◀在SQUARE的游戏中这算得上是极为激烈的战斗游戏了。

SQUARE'S GUIDE4

SQUARE的游戏有什么？



提起SQUARE人们常常想到"FF"、"沙加"等RPG游戏，左侧总结了SQUARE作品中各种风格的比率，但因为有一半以上的作品中都是RPG，所以这仍是SQUARE的一大招牌。而且这些作品中，有的包括模拟游戏的因素，有的包括动作因素，还有的包括赛车游戏的因素。特别是最后的SQUARE游戏已开始超越原有的游戏风格框架，也许不久SQUARE的RPG观念将会渐渐消失而去。



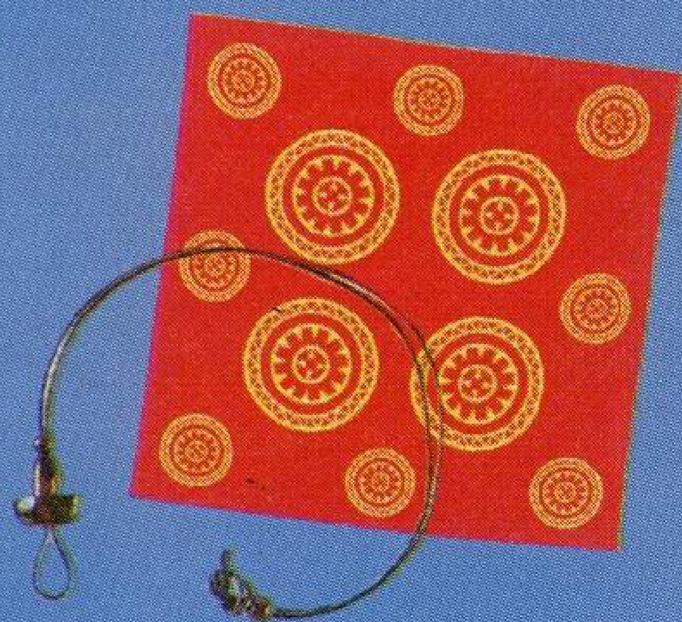
SQUARE 的商品

GOODS大特集!

下面介绍的是正在销售中的 SQUARE 官方商品。这些全是 SQUARE 自己企画制作的高质量商品，当然也有赠品。

クロノ・クロス

最新游戏也马上就要出场了。从T恤到明信片，从主人公到敌方 BOSS，应有尽有。


▲主人公佩带在身上的饰物。



▲刻有“冻てつい太炎”的图形。


▲8张明卡片和一张电话卡。人物设计是结城信辉。


►以人物的武器为图案的T恤衫。

DEWPRISM

从故事宏大的“DEWRPIDSM”中选取了以下这些道具，特别是那些玩具是玩者必备的佳品。


▲十分可爱的小玩具。



▲具有游戏象征标志的衬衫。


▲带有主人公ルウ和ミント的电话卡。

FFⅧ

这里是大家常见到的“FFⅧ”商品。即有外衣等等，也有很少用到的道具。不知道下次还会有什么?



▲印着游戏中标志的曲棍球衣。


►再现了スコール佩戴的武器，很高级吧。


◄在 ZIPPO 的正面是游戏中的造形标志。



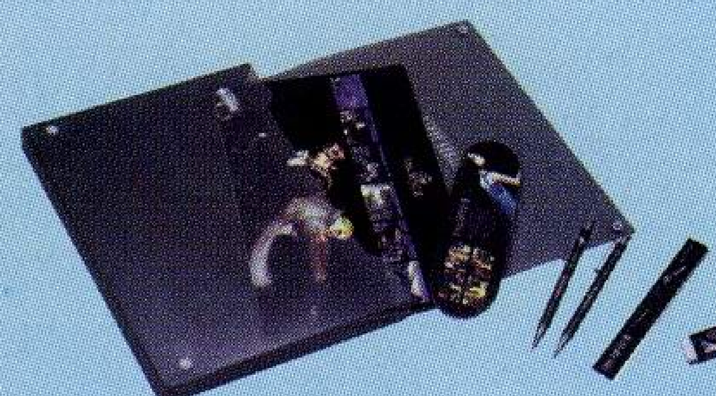
◄带有スコール和ジエリア的标志的介指。


►皮扣具有另类的风格。




◄多用途手包。大小为20×12CM。样式也很棒。


▼サボテンダー一变成了充气吉祥物，全长有1.9米，很大吧。



◄▲全长有1米，完全与人一般大小。


▲这是印有“FFⅧ”的 MOVIE 镜头，以及斯标卡、莉诺亚等插图的文具。从书包、铅笔盒到铅笔、圆珠笔、橡皮等都是特制的产品。

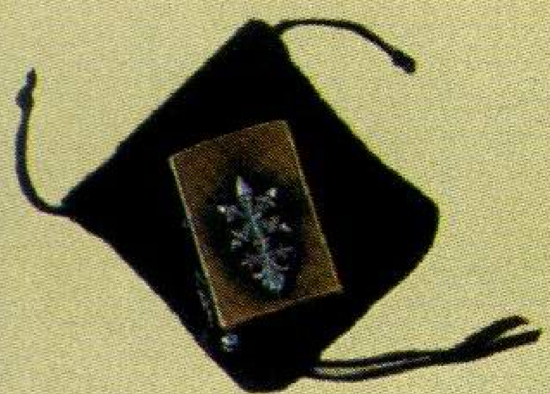

▲サボテンダ一的手脚是由金属制成的，可自由活动。


▲截取了3个人的短片镜头制成了丝巾。


►以“FFⅧ”为原型的 AIRPRO · MIDAIR 出场了。戴在手腕上极为舒适，还有液晶显示和动画的 DEMO 表示。具有极为广泛的机能。

バイガラント STORY

这个采用了全新系统，反映了复杂人际关系的冒险游戏，商品也很新奇。


◄这是在一侧镶有标志的特殊样式的 ZIPPO。


◄看上去象是银制的钥匙链，价格可不贵。


◄主人公头上戴的饰物。


◄后背上也设计有游戏中的标志。

FF COLLECTION

在フアミ通杂志的帮助下，不断有新的产品出现，另外还有特制的限量商品。



◀『FF』中出现的人物被制作成金属造形，还有モーグリ。





◀2张盘一套的作品。



▲再现了陆行鸟在游戏中的情景。



◀再现了『FFⅥ』中セリス演唱歌剧时的情景，还附带有卡片。

◀这是放置金属商品的盒子，很便于使用。

陆行鸟

在"FF"系列中陆行鸟是很有人气的人物之一，而以它为原型的商品也包括了很多种类，既有装饰性的饰物，也有可以实际使用的东西。



◀背着モーグシ的陆行鸟。



◀附带贺卡的电话卡。



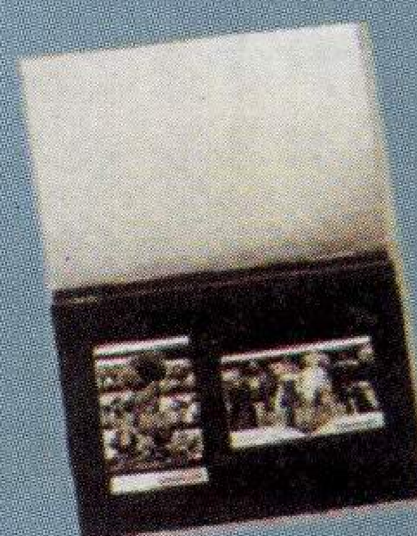
▼画册型的台历，即有温暖感又有温柔的感觉。

前线任务3

这是战斗游戏的商品，特要注意的是装甲的造形。



▲▶真实地再现了主人公武村和辉与草间亮五分别乘座的机器人。制作者是根本靖大。



◀有アリサ和エマ两种造形的电话卡。



▶有各种游戏中的标志的胶纸。

圣剑传说

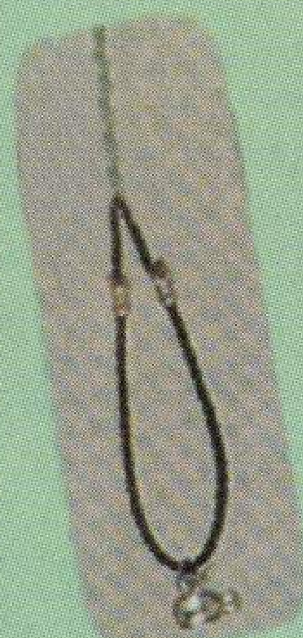
值得反复推敲的RPG，其中的人物也十分可爱，所以商品也很可爱。



◀因为是缝制的，所以模上去很柔软。



◀带有怪物造形的鼠标板。



▶皮制的皮带。



▲立体的礼品卡。



▲感觉温馨的卡片。

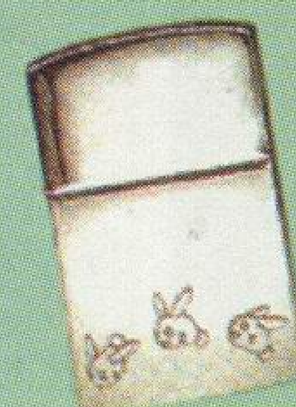


▲正在睡觉的怪兽玩具。



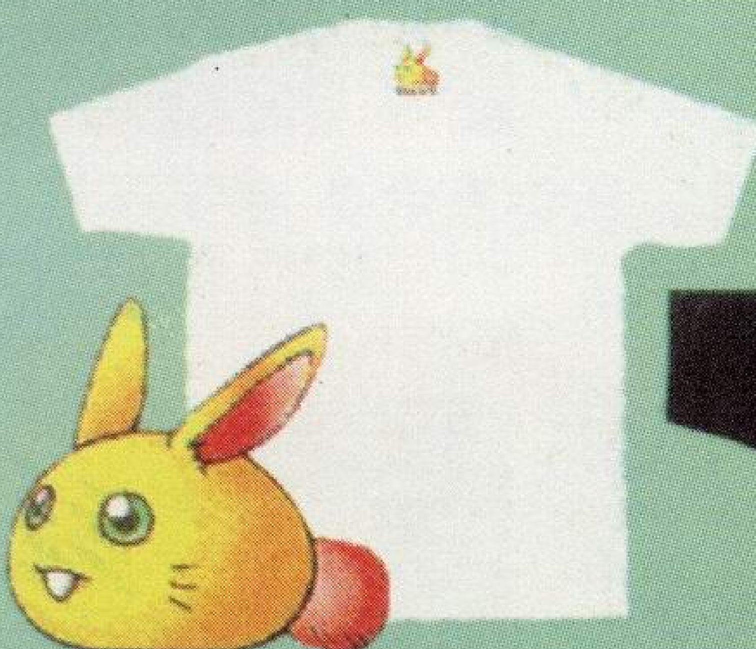
▲全金属制的盒子。





◀▼带有可爱标志的特制ZIPPO。

▼带有游戏中造形标志的电话卡。





▲▶看上去就让人喜欢的衬衫。





▶可以写日记!? 全高有20厘米。

THE ROCKMANS HISTORY

洛克人的历史

拥有最多的系列作品 了解“洛克人”的历史

“洛克人”这一人物已诞生12年了，而且其发展势力还未停止，至于“洛克人”都有哪些经历呢，请大家看看下面的年表，顺便把音乐方面的情况也介绍给大家。

前一段时期“洛克人”系列不断移植到PS上面，因此许多人都希望能够了解这个系列的全貌，这里我们为这些热爱“洛克人”的读者们进行一个有关“洛克人”历史的解说。

Rockman

FC版 5300日元

第一个移植作品！

值得纪念的第1部作品。虽然人物可爱且动作很有喜剧性，但却以让玩者头痛的难度和绝妙的游戏平衡，而被认为是优秀的动作游戏。在全7关中可任选6关开始游戏的系统在当时也是极新鲜的。



▲现在看来画面有些模模糊糊的样子，但却很难。

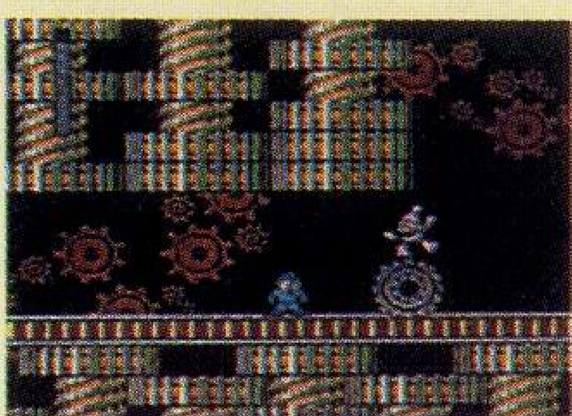


▼在移植版中还可以学到游戏的诀窍，初玩者也可放心。

Rockman2 威利博士之谜

FC版 5800日元

继承了可任意选关的系统，而且内容也增加到了9关，另外还导入了Password Continue一令人怀念的东西，难度也更高了。



▲每关的陷阱都增加了。



▲还可以看到各种彩色的插图。

Rockman3 威利博士的末日

从“3”开始Rockman的朋友rash(机器人)加入了仲间，从而可在空中或水中进行战斗，另外还追加了滑行这一动作，作为敌人的布鲁斯也是首次出场。

FC版 6500日元



▲在“5”中布鲁斯也出场了，但在“3”中更加强大。

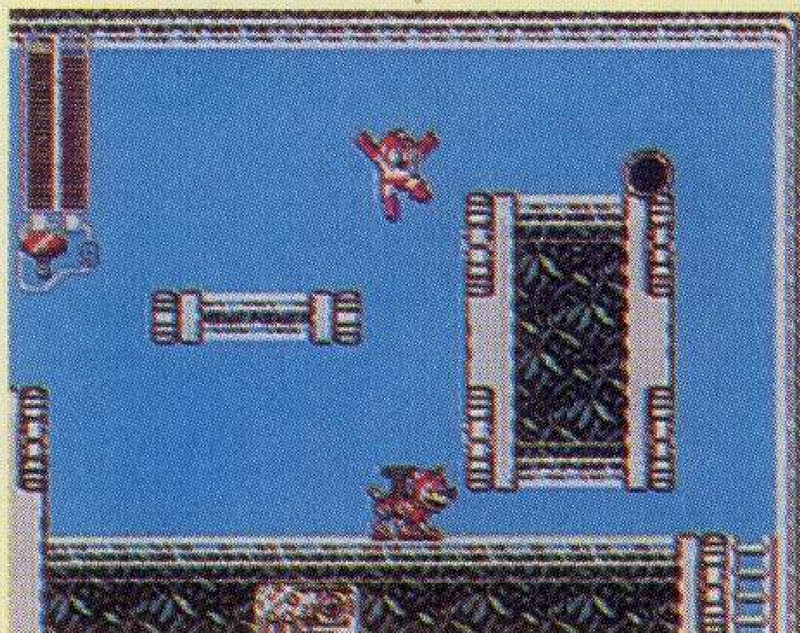


▲可以阅览设定资料集。

Rockman4 新的野心

FC版 7800日元

被认为是系列中最需要应对能力的作品。从这个作品开始，只要攒足了普通射击就可发出威力更大的攻击。还可以打破墙壁前进，每关中的机关也大量增加，共有8关。



▶Rash在「4」中也出现了，应充分加以利用并前进。



▲在拉依特博士的研究所中，即可增加主人公。也可看游戏的数据。

Rockman5 布鲁斯的陷阱

以往的系列作品中都是宿敌瓦依里博士。在“5”中这种结构被打破了，改变为与在“3”中出现过的布鲁斯之间的战斗。另外从本作起鸟型机器人出现，与rash一同帮助洛克人进行战斗。

FC版 7800日元



◀虽然画面仍不很好，但比起初期的“Rockman”已有了很大的进步。



▶与前面的一样，适于初玩者的移植版当然收录了原创要素。

Rockman6 史上最大之战

FC版 7800日元

这是此系列在FC上的最后一个作品。由本作起新的BOSS先生出现。在动作方面，洛克人可与Rash等机器合体，还加入了Power up因素，完全是与其名称相符，集大成于一体的作品。



▼这就是可看到的BOSS数据，是很有价值的资料。



关于“Rockman”的谜

正因为是拥有 12 年之久的历史游戏，其中一定有许多不为人知的情况。而且现在一定在制作最新的作品，或是新系列，对于这些情况我们向负责宣传的人进行了提问。

Q 有什么关于“Rockman”的故事吗？

A “Rockman”这个名字出自于摇滚音乐，这是较有名的故事了。但在决定采用“Rockman”这一名字之前，还曾有过其他的名字。

Q 有发售新风格的“Rockman”的预定吗？

A 最近会发售冒险型的“Rockman”，但并没有其他风格作品的预定。不过这并不是惯例，如要有了有趣的东西，我们就会积极行动起来。

Q 现在有制作之中的 Rockman 系列吗？

A 很遗憾，现在无可奉告。关于 PS2 版与 DC 版的“Rockman”还是内情，无法加以评论，毕竟是内情嘛。

洛克人年表

年	事件
'87	4 月 19 日：拉分·诺斯的直播中出现死伤者
	12 月 17 日：“Rockman”发售
	12 月 31 日：第 15 届 N·Y·R·F 举开
'88	3 月：菊地桃子组成乐队(注 1)
	12 月 24 日：“Rockman2”发售
	同日：摇滚乐队 BOØWY(原·暴威)宣布解散。(注 2)
'89	9 月 16 日：SHOW－YA“ナオンのセオン”举办。(注 3)
	10 月：C－C－B 在武道馆举办解散现场直播。
'90	1 月：玛尔库西亚斯·班普成为第 4 代天王。(注 4)
	4 月 15 日：Prince·Prince 的公演预约用电话进行联系。
	9 月 28 日：“Rockman3”发售
	12 月：龙童组停止活动。(注 5)
'91	6 月 28 日：L·L 首次上映(注 6)
	7 月 26 日：“洛克人世界”发售
	8 月：Prince·Prince 的第 2 作大获成功。
	12 月 6 日：“Rockman4”发售
	12 月 20 日：“洛克人世界 2”发售
'92	4 月 26 日：歌手尾崎丰去逝。
	10 月 17 日：うじきれ成为司仪(注 7)
	12 月 4 日：“Rockman5”发售
	12 月 11 日：“洛克人世界 3”发售
	12 月 31 日：第 20 届 N·Y·R·F 召开(注 8)
'93	1 月 15 日：“瓦依里和拉依特的 Rock Board”发售
	5 月末：虎舞龙开始全国巡演
	10 月 29 日：“洛克人世界 4”发售
	11 月 5 日：“Rockman6”发售

洛克人世界 GB 版 3500 日元

以 FC 版的首代“Rockman”为原型而制作的半移植作品。“世界”是 GB 版系列的名称。打倒 4 位 BOSS 后将与瓦依里博士进行决战。



▲虽然简单了一些，但难度仍很高。

洛克人世界 2 GB 版 3500 日元

FC 版“2”与“3”中的 BOSS 全部出场的综合篇作品，因为舞台较少，所以 Password Contine 方面没有得以继承。



▲吸取了“2”与“3”的优点，是很有特色的作品。

洛克人世界 3 GB 版 3500 日元

这是 FC 版“3”与“4”的综合篇。但也备有 GB 版的原创 BOSS。在“4”中出场的 Rash 当然也是同伴。



▲每关的舞台都与 FC 版相当近似。

瓦依里与拉依特的 Rock Board

使用了“Rockman”中的人物的桌棋游戏，这是首个动作类型之外的洛克人游戏，也是内容极为正统的作品。FC 版 6500 日元



洛克人系列首个新奇的作品！！

◀从动作类型引成了桌棋类型。

洛克人世界 4 GB 版 3900 元

本作以 FC 版的“4”与“5”为原型，在整个“世界”系列中也是最为重视故事性的作品，从本作起比特出现在游戏中。



▲“世界”系列已是相当成熟的了。

注 1：在“パンツの穴”中首次出场的菊池桃子突然发掘了自已的音乐才能，组成了乐队。她担当其中的声乐部分。但之后又解散了。

注 2：布袋演泰、冰室京介等所在的乐队。“LAST GIGS”的 T 也十分有名。

注 3：至今仍为众人谈论的著名现场直播节目。因为在日比各野外间乐堂中只汇集了女性，所以起了这个名字。

注 4：乐队热潮中的宠儿。



注 5：龙童组解散后，他导演了电影『鱼からダイオキシン!!』(企画为内田裕也)

注 6：舞蹈热潮中的宠儿。

注 7：担当儿童乐队的司仪，虽然在深夜插出但仍有极高的收视率，因为很受欢迎而被提前进黄金时间插出。



注 8：这是 N·Y·R·F 的发起人内田裕也，是很有名的一个主持人。

向着"X"和"DASH"进化的 Rockman

93 年出现了新主机 SFC，使洛克人得以新进化，这就是"Rockman X"系列。"X"系列面对的对象年龄高于"Rockman"，是更一步扩大玩者层的作品。另外在 PS 上还发售了新系列"Rockman DASH"，使洛克人快速的扩展起来。今后的 Rockman 将更加有趣。

其他方面的洛克人

毕竟是人气人物，作为 Rockman，他还出现在街机游戏之中，也许大家不知道，下面把这种在其他方面出现过的洛克人人物为大家进行介绍。

Rockman · the · power battle



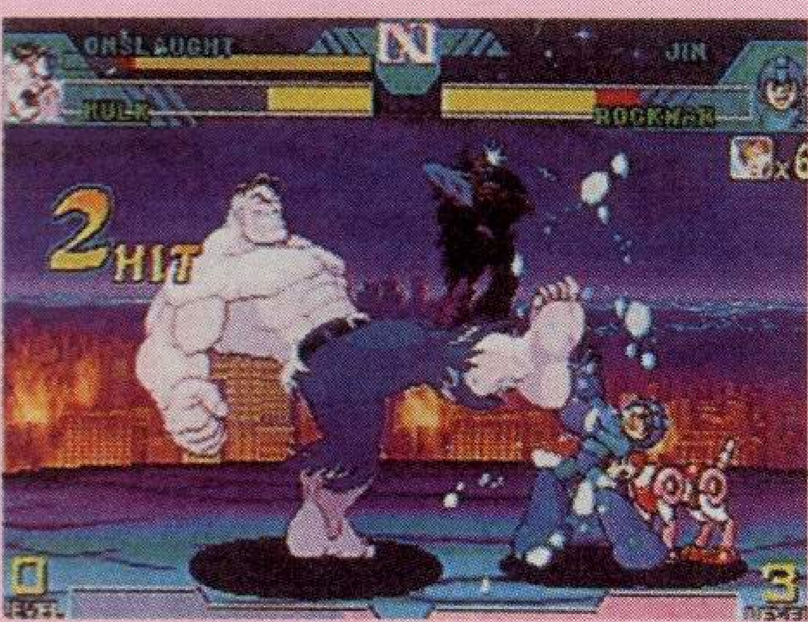
▲Rockman 有首个街机游戏，当然是动作游戏，还可两人同时玩，也可使用布鲁斯等。

Rockman2 · the · power figher



▲第 2 个街机作品，系统方面继承了前作，有新人物特由出场。

MARVEL V. S. CAPCOM

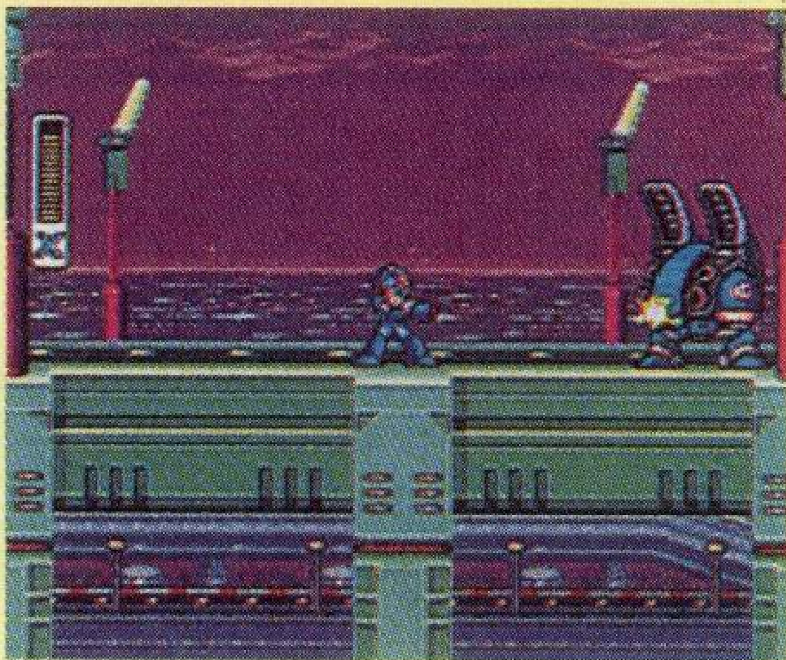


▲移植至 DC 等主机上的格斗游戏，洛克人做为 CAPCOM 的一人出场。

Rockman X

SFC 版　9500 日元

SFC 版第 1 个作品，具有与"Rockman"不同世界观的动作游戏。主人公是洛克人 X。"X"中的系统方面进行了若干改良，通过头、腕、胸、足 4 种强化零件，可使主人公得以加强。

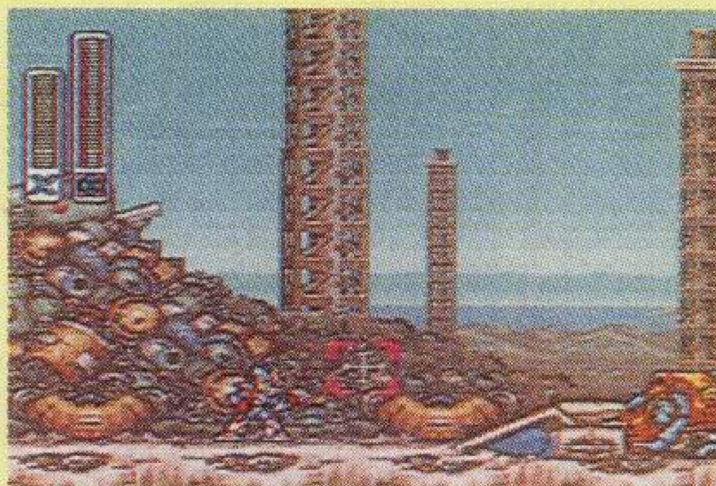


▲画面上有了阶段性提高。

Rockman X2

SFC 版　9800 日元

强化零件与 Pass word continece 等基本系统都沿袭了"X"，在画面以及音效等所有方面都有大幅的质量提高。

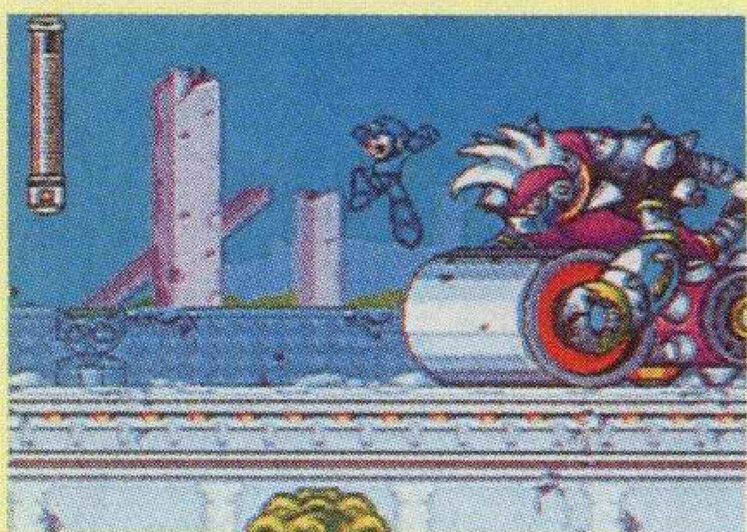


▲每关的机关都增加了新东西。

Rockman7 宿命的对决

SFC 版　9800 日元

"Rockman"系列在 SFC 上的首个作品，继承了前面几个作品中合体等系统，另外"7"中出现的各关 BOSS 都是由公众召募而来的。



▲充分表现了爱好者们的想像力。

Rockman8

PS、土星版　5800 日元

这是至今为止"Rockman"系列中最新的作品，因为发售的是 PS 版和土星版，所以最大的特征是游戏的每一个部分都插入了 Movie，其他的系统则沿袭了系列的一贯风格。



▲这是"Rockman"系列中的首个 Movie。

Rockman X3

SFC 版　9800 日元

在"X3"中出现了新主人公人物"ZERO"。这样就可在游戏中一边进行交待一边进行下去。"X3"最先发售了 SFC 版，之后又移植到了 PS 和土星。



▲这是完成移植的 PS 版的画面。

Rockman X4

PS、土星版　5800 日元

与"X3"同样以 ZERO 和 Rockman 为主人公，与"X4"同时还发售了同捆作品"Spcial limit park"。同捆版为 6800 日元，当然也移植到了 PS 与土星之上。

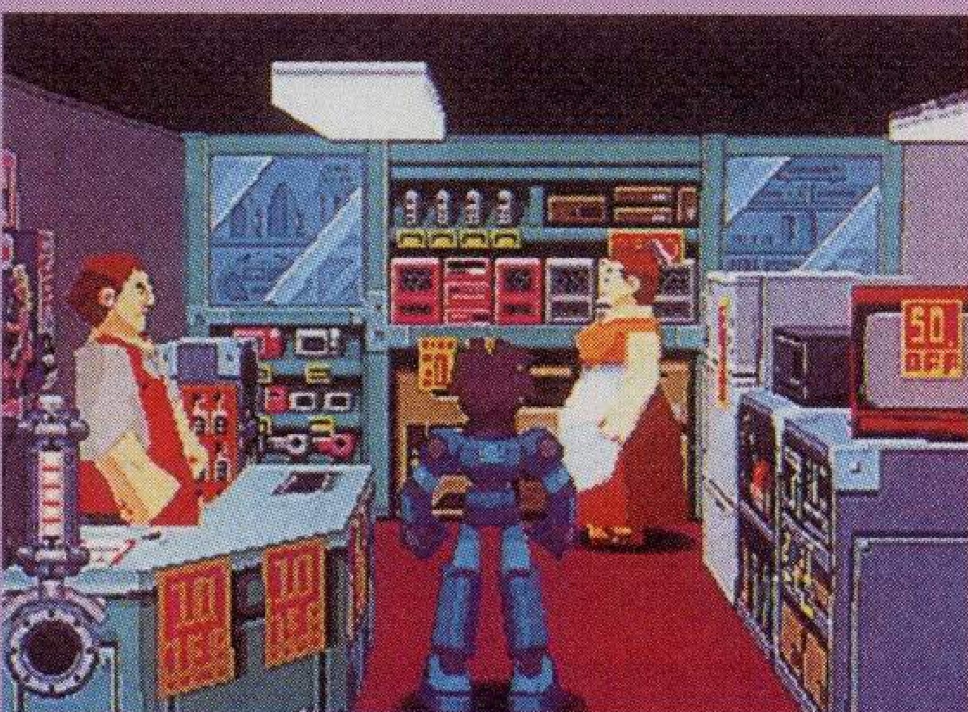


▲游戏本身让人感到「X3」的正统进行。

Rockman DASH

PS 版　5800 日元

在 3D 多边形的舞台上新主人公 ROCK 大暴走的动作游戏。故事受到重视，还稍带有冒险的风格，形成了与以往系列不同的新系列。



▲在街上购物或与人交谈，让人感到动作性的减少，也许是为了初玩者。

托伦和高切

PS 版　5800 日元

本游戏以在"DASH"中出现的敌方托伦为主人公，目的是通过作坏事挣到钱。这是个以往系列中还未有过的特殊设定，但也是个优秀的"Rockman"作品。



▲与「DASH」系列的出发点完全相反的故事情节，敌人成为了主人公真让人想不到。

洛克人年表

年	事件
'93	12月29日：RRockman发售
'94	3月3日：日本Golden dish大赏中WANDS受奖(注9)
	3月25日：洛克人足球发售
	7月22日：洛克人世界5发售
	8月1日：麦克·杰克逊结婚(注10)
	10月21日："洛克人机械世界"发售
	12月16日："Rockman X2"发售
'95	1月：长渕刚因非法麻药被捕
	3月24日："Rockman7"发售
	12月1日："Rockman X3"发售
	同日："Rockman·the·power battle发售
'96	4月26日："Rockman X3"发售(PS土星)
	同日："Rockman·the·power fighters"开始准备
	12月17日："Rockman8"发售(PS)
'97	1月17日："Rockman8"发售(土星)
	3月20日："Rockman battle&chess"发售
	8月11日："Rockman X4"发售(PS、土星)
	同日："Rockman X4 Spcial limit park"发售
	12月18日："Rockman DASH"发售
	12月31日：第25次N·Y·R·F召开(注11)
'98	1月1日：横浜银蝇15年之后复出(注12)
	6月28日："超级冒险咯克人"发售
	9月：虎舞龙的高桥乔治与三船船美佳闪电结婚(注13)
'99	7月22日："托伦与高芬"发售
	8月5日：Rockman"发售(PS)
	8月12日：A-JARI再次举办解释再场直播
	9月2日："Rockman 2"发售(PS)
	9月14日："Rockman 3"发售(PS)
	10月28日："Rockman 4"发售(PS)
	同日："Rockman &福迪"发售
	11月："Rockman 5"预定发售(PS)
	12月："Rockman 6"预定发售(PS)
	未定："Rockman pocket"预定发售(NEOGEO)

洛克人足球 SFC版 9000日元

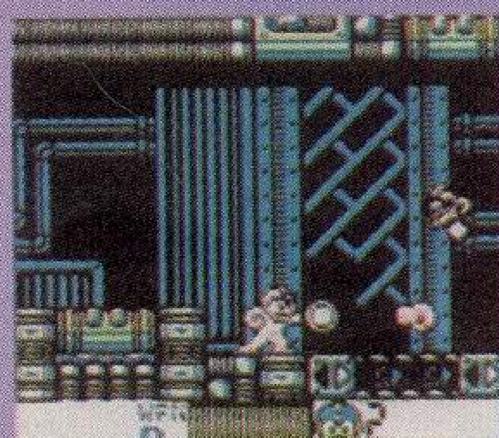
"Rockman"篇外篇系列的第2个作品。"4"中出现的BOSS全部出场了。各人物具有必杀射门技，但攻击方面都与原型相似，让人不知不觉地想起原来的游戏。



▲"Rockman"一家人齐聚于此，也许是出于BOSS的人气吧。

洛克人世界5 GB版 3800日元

"世界5"不再是以往作品的合集，而是完全原创的作品。另外作品中出现了只在本作品出现的猫型机器人丹库。在GB版中，这是最高的作品。



▲作为原创作品，吸引了众多爱好者。

洛克人机械世界 MD版 8500日元

容FC版"Rockman"、"Rockman2"、"Rockman3"于一体的作品，是唯一一部出现在MD上的"洛克人"系列作品。拥有以往作品中极少见的稀有道具。



▲完成移植的作品，3合一也很有吸引力。

注9：当年大为成功的"时之扉"与"Real. Beat"两个作品获奖，3年后3人中的两人离开。



注10：与麦克结婚的布来斯坤的女儿利莎·玛利·布来斯利。后与麦克离婚后又与前夫达尼·吉奥再婚。

注11：第25日N.Y.R.F是为了追悼胜新太郎。当然参加的成员也与往年同样(白龙除外)

注12：复出之后却因为成绩不佳而让FANS们十分寒心。

注13：24岁年龄差的婚姻。



▲在美国上学，16岁时结婚。

Rockman Battle&Chess PS版 5800日元

系列中所有人物进行比赛的赛车游戏，赛场仿照了原作的舞台。在大奖赛式下可以夺得零件并增强自己。可以感爱充满速度感的洛克人世界。



◀打倒敌人，或夺到可用于比赛的道具。充分利用手中的条件吧。

冒险洛克人 PS、土星版 5800日元

"Rockman"系列的首个冒险游戏。可以玩到3种情节。还有让人怀念的BOSS和3D射击迷你游戏。

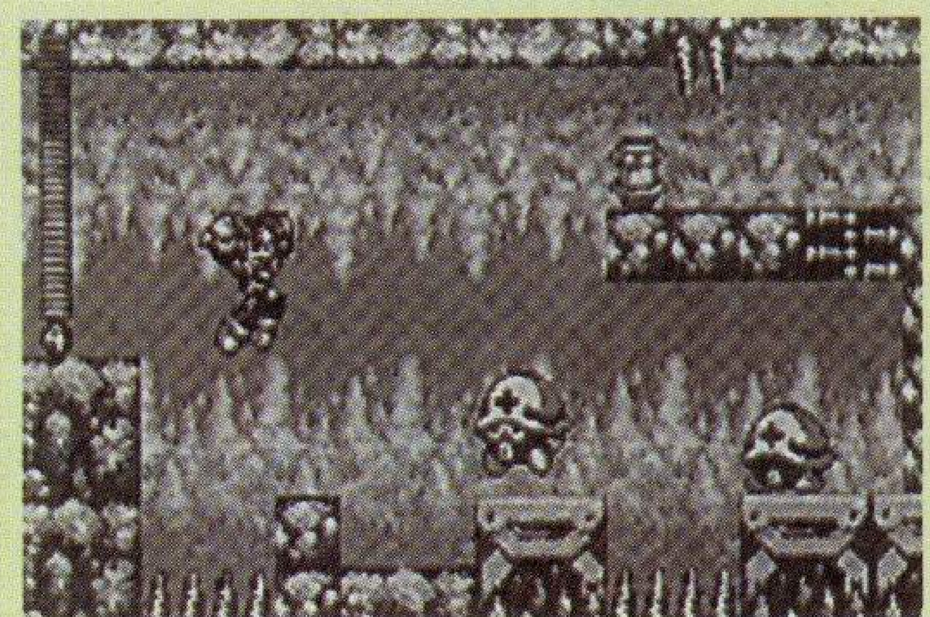


▲游戏的大部分是由动画构成的。

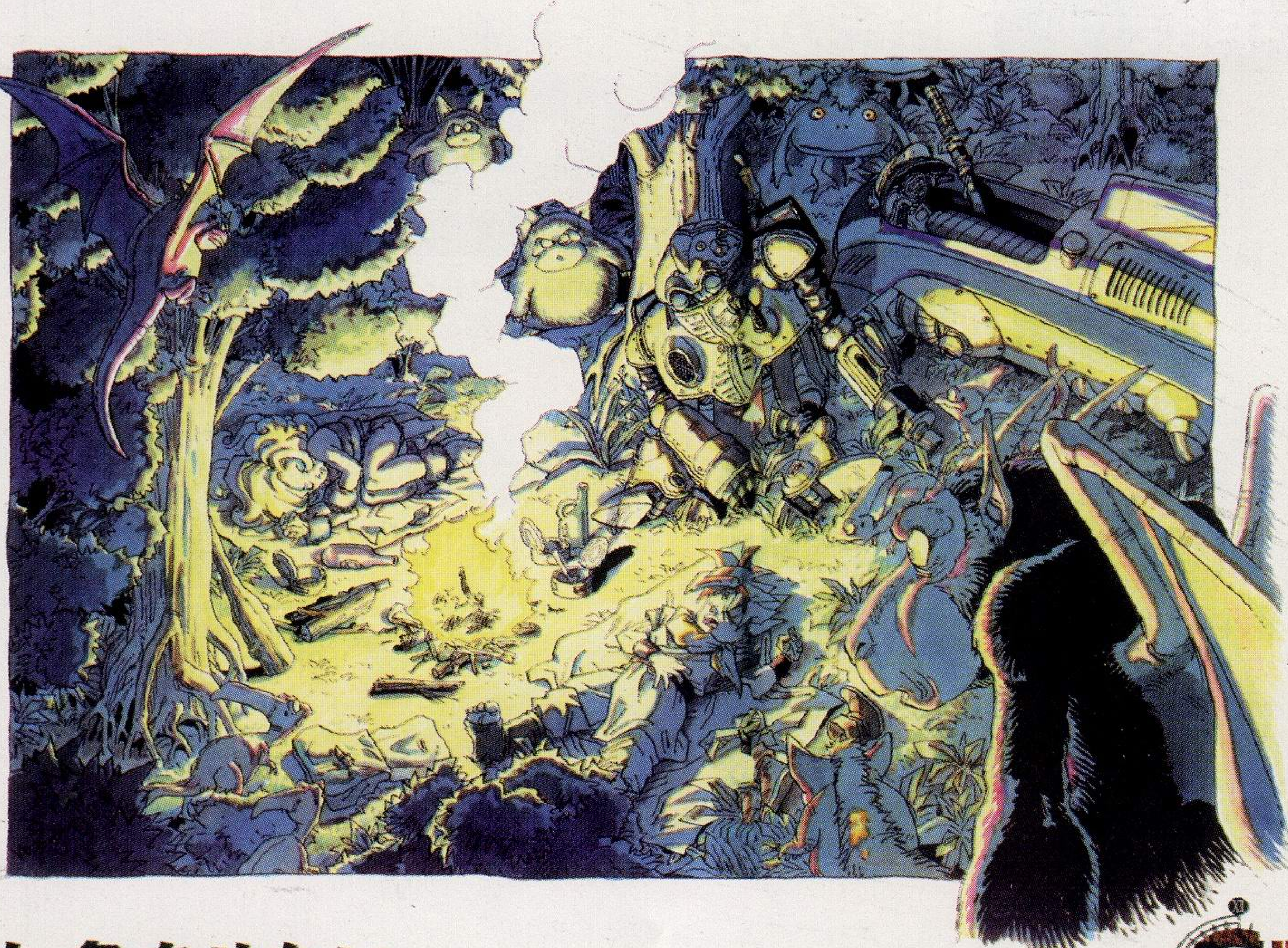
Rockman&福迪 来自未来的挑战者

WONDER SWAN版 3800日元

这是将于下周发售的Wonder swan版的系列最新作品，充分发挥了可在纵画面或横画面的情况下玩游戏的特性，可以使故事的展开变得更为有趣。



▲在游戏中将可以使用洛克人的敌人"福迪"了，这样就会展开与以往作品不同的故事。





游戏广告欣赏一

超时空之轮——SQUARE

SFC 上的名作向 PS 回归，最近这样的事似乎发生了许多，尤其是 SQUARE。复刻版游戏的主要卖点基本可归结为勾起玩家往日回忆和弥补遗憾两点，此则广告借助着出色的美工很好的达到了这两个效果。此幅画具有着浓郁的剑与魔法世界的氛围，而占据插画一角的魔王和画中憨态可掬的“鸟山明式主人公”形成了一种对比，不仅概括了游戏主题，而且从中提炼出了乐趣和燃起当年痴迷于此款游戏的玩家心中温馨记忆。

达比赛马'99——ASCⅡ

之所以把这则广告放在了第一页，因为是要将它作为重点的“批评对象”。此则广告的创意平庸到了极点，而且主要的手法也显得非常的庸俗——谁都会用的“美女战术”(笑)。但是，像此类的广告一般都运用了另一种思路，即把游戏的卖点转移到广告偶像的魅力身上，这样更能吸引“头脑容易发热”的青年。比如，今年的达比赛马系列所选用的广告模特都是画中这一位，应该会使买家感到熟悉吧！



游戏广告欣赏二

厚脸皮大决战——SME

从游戏的标题上即能看出本作的主要特点就是搞笑，因此这则广告也很好的表现出了游戏中那种幼稚而可笑的内容。许多傻乎乎的昆虫的排成了整齐的方队，而边上赫然写着“史上最强阵容”，这实在是令人忍俊不禁。象这样的广告在创意上没有太多的突破，成功点主要在于很好的把握住了游戏的基调，不过，如果在这里将虫子们的神情编绘的更严肃一些，那么这种效果会更明显。

超时空之旅——SQUARE

最近有许多游戏公司喜欢将自己出品的游戏广告罗列在一起，经常可看到近10页都是同一公司的游戏，这样的手法可称为“一线穿珠法”，将玩家的注意力牢牢的钉死在本公司的形象上面。SQUARE也是谙于此道的高手，同一系列的两款游戏就更应该放在一块了。不同时代的主机，不同的形象设计，不同的游戏外表，不同的游戏氛围，因而此则广告与“超时空之轮”的广告构成明显的明暗对比，而且还借由前代广告的一点童话色彩而哄托出这则广告画面构成的张力，非常成功。

游戏广告欣赏三

创造球会 3——SEGA

又是一款名作，但同时也是一则在创意上没有太大突破的广告。此广告的中心构思主要是围绕着游戏的特点而进行的，画面上的球场和球员清晰的表明了这是一款足球游戏，而球员受控在一支不成比例的手中又抽象性的表达了游戏中“管理球队，创造球队”的主题。象这样的广告一般都是仔细考虑过产品的特色后才作出的，因此比起那些“美女广告”更值得赞赏，但此则广告的主要败笔在于游戏标题不突出，无法引起初玩者的注意。

西游记——KOEI

看到这个广告时，既感到好笑，又感到可气。一般而言，艺术作品的再创造形态似乎比本体更容易形成商品，因此去年的“封神演义”，今年的“西游记”，都被光荣改造成了一种东不东、西不西的东西。广告中的少女让人想起风靡于日本的真人扮演，而猴子的顽皮和少女的天真结合到了一起。左边少女背部的纹身让人不知道该惊叹山田章博设计的人物，还是那精致的“刺绣功夫”。不过既然形成了鲜明的印象，此则广告也能算做成功之作。

游戏广告欣赏四

ZIII O' II——KOEI

也是一则紧密结合游戏特点的广告，在构图方面也显得很正统——显明的标题，占主要位置的主题概括，以及忠实再现游戏题材的画面背景，广告要素的结合都显现了一定的火候。但需要提出的是，因为广告太注重游戏的特点，因此在画面氛围上少了一些活泼的气氛，让人略有沉闷之感。当然这也是和游戏的水准相一致的，虽然制作都比较认真，但因为缺少突出的特点而不易引起玩家的注意。

天诛忍百选——SME

简洁！明快！这就是笔者对这则广告的评价。仔细想一下，这则广告似乎有偷懒的嫌疑，画面要素极其简单，连一点多余的枝节都没有，但恰恰是因为这样，才能体现出本款游戏的气势，也让玩家觉得自己象是一个身藏技艺的忍者，而酣畅的标题上头那一团血迹的点缀，又更让玩家体会到游戏中的紧张激烈。不知道为什么，看了这则广告后让笔者油然想起PS2版的“天诛 2”，2000 年 3 月 4 日，快来吧，已经等不及了！

游戏广告欣赏五

黑暗之巷探险队——SPIKE

这样一款带有恐怖色彩的冒险游戏，广告当然也得采用暗色调的基调，从这一点来说，本广告并无特殊之处。选择此则广告完全是因为画面中央那个极其简单的迷宫地图，不仅突出了游戏中冒险解迷的内容，而旁边的注解更让玩家想起攻略的形式。需要注意的是，广告的对象一般都要求比较明显，日本玩家似乎比较偏爱这种迷宫类型的游戏，但如果把这则广告放到我们国内，恐怕因此广告而去买这款游戏的玩家反而更少了吧。

机器人对战——NEMESYS

这则广告似乎可以作为广告教学书中的入门课程。首先从视角上来说，对称方法的运用是一幅广告在构图方面比较容易产生效果的方法；而鲜艳的色彩对比也使看到广告的人有视角上的舒适感；当然最重要的是，这样一个对称的构图牢牢抓住了游戏的主要特点，很形象的体现出了游戏的乐趣所在，同时巧妙的概括了游戏标题，因此，象这样一款不算太突出的游戏而拥有这样的广告，已经算是成功的了。

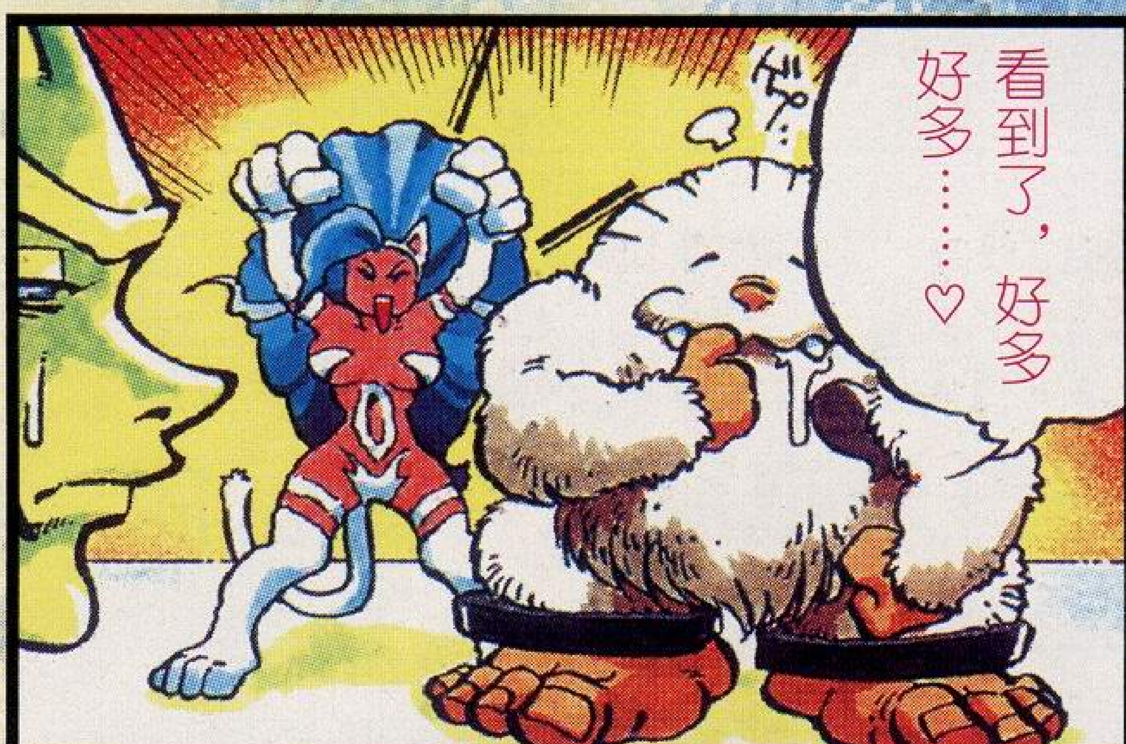
RUBA

托克·加莱昂







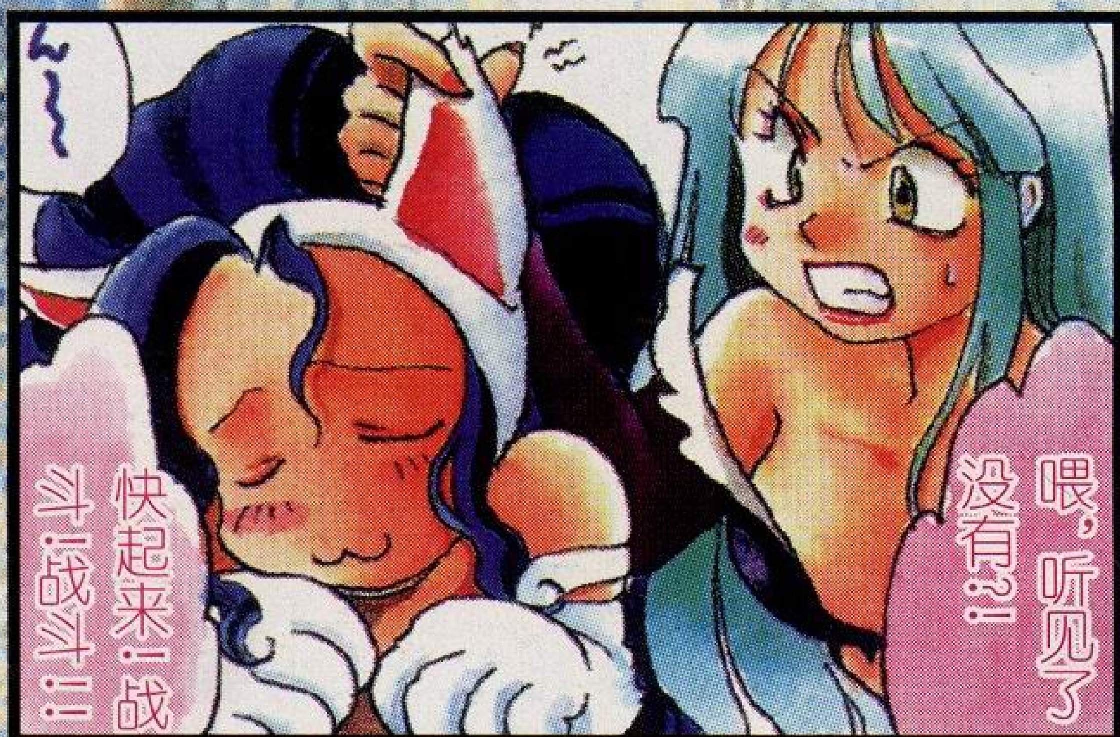


秘藏！超新必杀技！！

樱濑琥姬





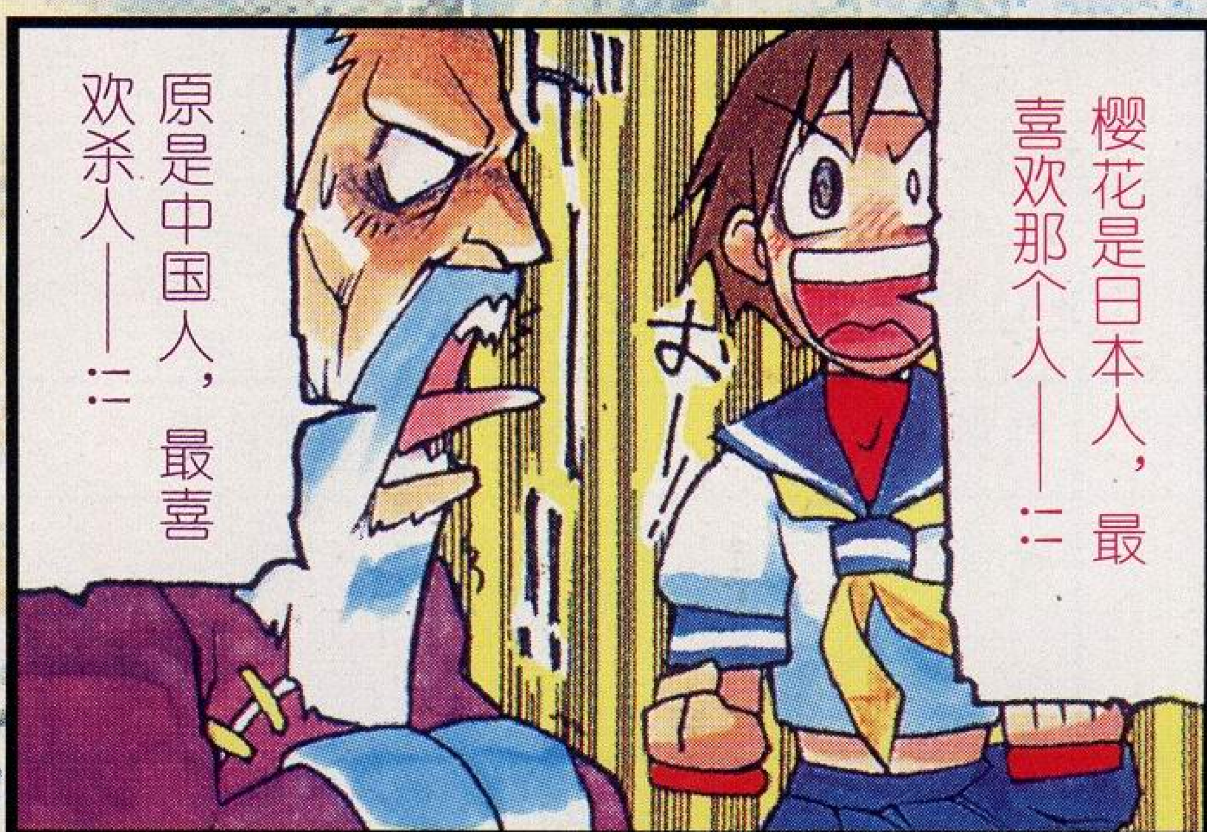


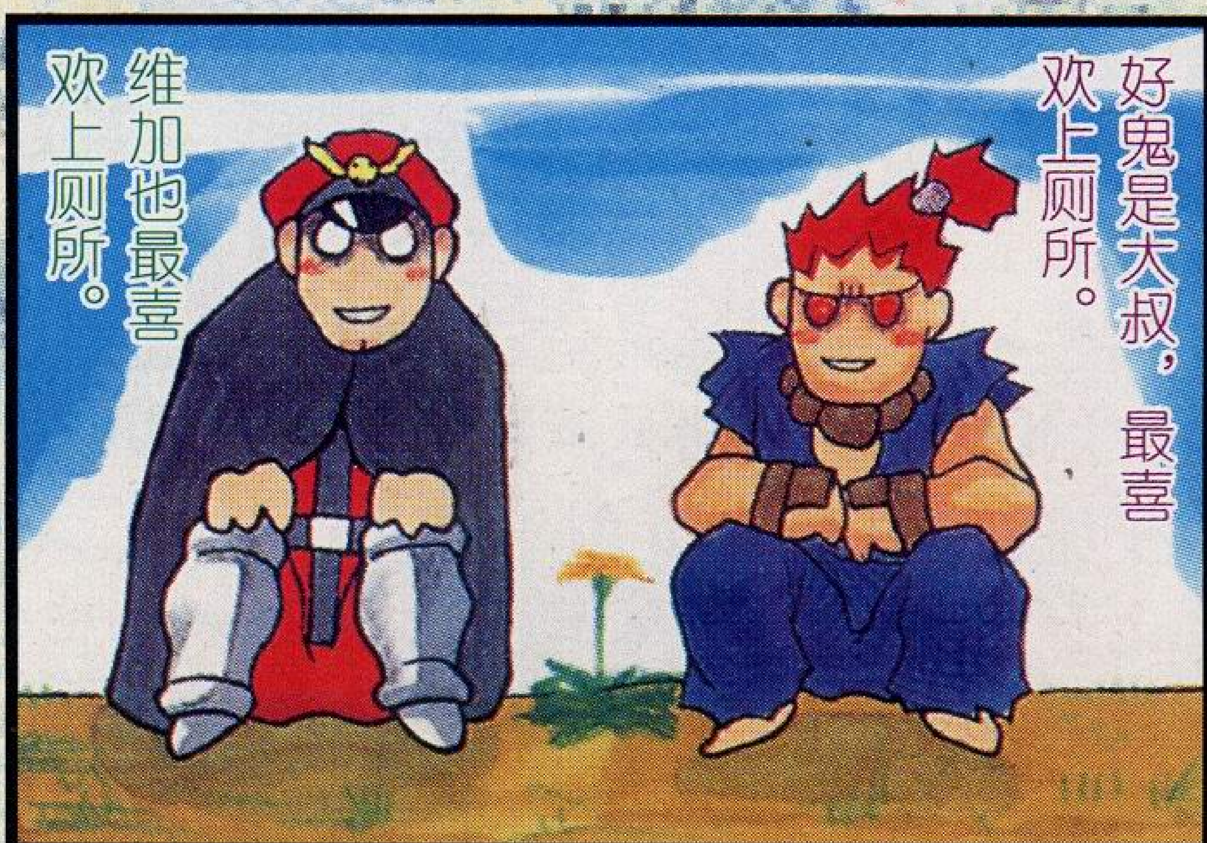


四格漫画

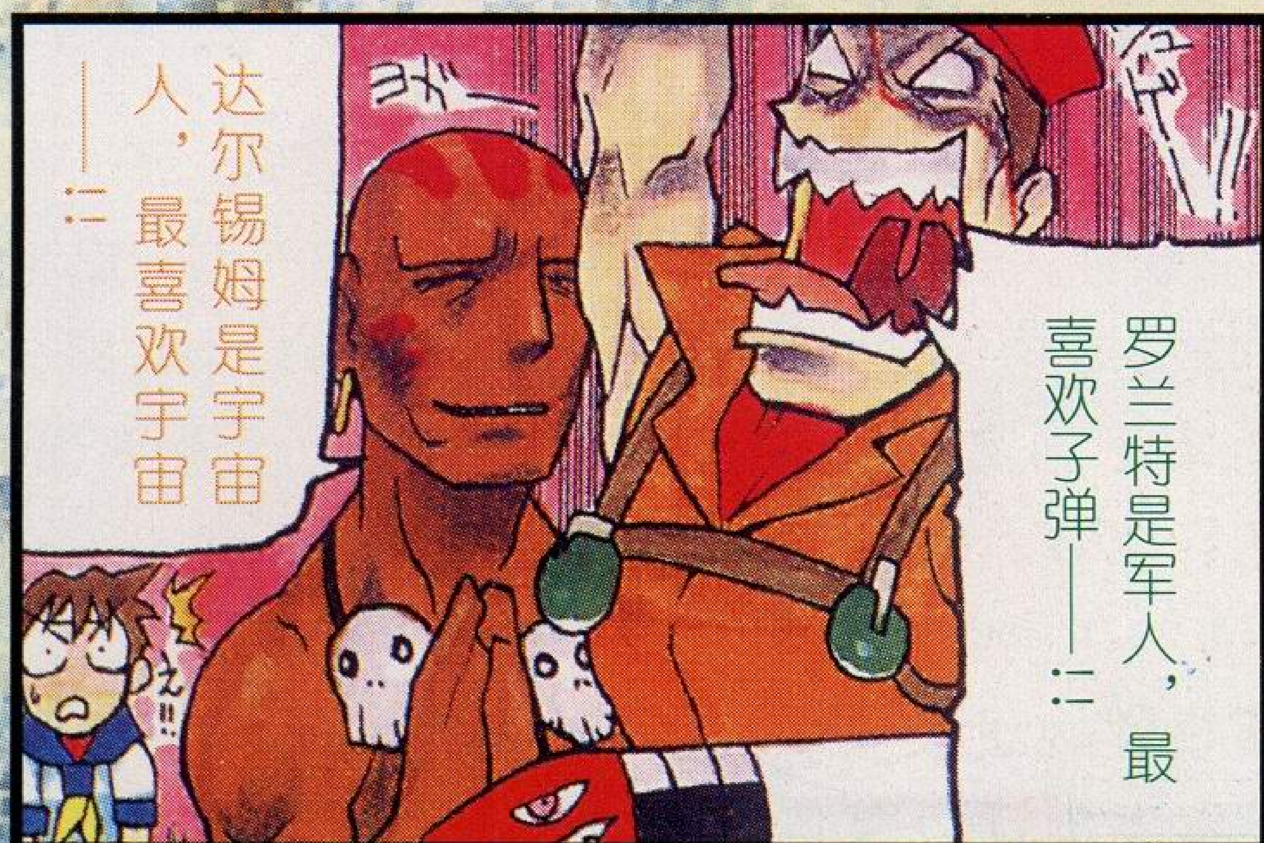
有高尚趣味的战士们！

G=ヒコロウ









西安山林电玩 游戏批发中心

邮购价目表

批发范围：八位、十六位、三十二位、GB、DC 等主机、软件及周边设备。

套餐特卖区

经济型:PS 主机 + 双组装手柄 + 电源 + 记忆卡 = 零售合计 1365 元,套餐价 1196 元
实用型:PS 主机 + 双月亮手柄 + 电源 + 记忆卡 = 零售合计 1425 元,套餐价 1236 元
小康型:PS 主机 + 绝招王手柄 + HORI 手柄 + 记忆卡 + 电源 + 中文金手指 = 零售合计 1471 元,套餐价 1296 元
豪华型:PS 主机 + 绝招王手柄 + 记忆卡 + 振动手柄 + 中文金手指 + 电源 + 书 = 零售合计 1565 元,套餐价 1466 元
VCD 型:PS 主机(VCD3。0 功能) + 记忆卡 + 振动手柄 + 金手指 + 书 + 电源 = 零售合计 1923 元,套餐价 17666 元
SS 主机 + 手柄 + 电原 + AV 线 + 直读 + 经典游戏 10 张 = 850,套餐价 650

主机特卖区

PX9002 型套机(手柄 + 电源 + 记忆卡 + AV 线 + 直读 + 会员卡)1180 元(美版)
DC128 位游戏机(手柄 + 电源 + 记忆卡 + 正版盘)2350 元(美版)
GB 彩色手掌机(五色同上)610 元
GB"迷你型超薄手掌机(兼容彩卡,紫透、黄、绿、粉、白)310 元
山林电玩惠邮购价目表:面向全国大量回收二手 SS、PS、GB 游戏机

日本卡通动画 VCD 新登场,日(粤)语发音,中文字幕,彩面彩盒珍藏版,6 元/片　经典日剧 VCD 精选,中文字幕,8 元/片　邮费一律 15 元

名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数
银河英雄传说 TV 版(上部)	13	樱通信,侍魂一斩魔传 2	6,1	高达 W——战场之回忆	4	一个好人,恋爱世纪	11,11	柯南 -两大杀人事件	2
幽幽白书 TV 版,剧场版	24,2	碧奇魂,碧奇魂 2	6,1	高达 A(20 周年纪念版)	7	东京仙履奇缘,小报	11,10	引爆摩天楼	2
金田一少年事件薄,星方天使	13,1	JOJO 冒险,我的爱神	3,3	新世纪福音战士,剧场版	13,4	悠长假期,星之金币 Ⅰ、Ⅱ	11,12,14	风之名将,天地无用	2,2
万能文化猫娘,能量宝石	6,1	幸运女神(我的爱神续集)	4	DNA2,电影少女	5,3	同一屋檐下 Ⅰ、Ⅱ	12、14	超能力大战(部队)	1
GS 美神 TV 版,剧场版	15,1	舞夜凶眼,幽灵公主	2,2	孔雀王,暗黑破坏神	3,3	沙滩小子,16 岁新娘	12,10	MASTER KEATON	2
口袋怪物,头文字 D	13,10	樱花大战全集(1~4)	2	魔术士·奥芬,怪医秦博士	4,3	偶像妈咪,舞夜凶铃	12,12	非常偶像(KEY)	2
烈火の炎,电脑战队	14,3	她和他的故事(1-14)	8	3×3 只眼 -圣魔传说 Ⅰ,Ⅱ	4,3	神,只是再多一点时间	12	东京巴比伦,真女神转生	1,2
高桥留美子之作一人鱼の伤	1	魔法骑士,特别篇	6,2	罗德岛战记,生化危机(1-3)攻略	9,1	庶务二课,沉睡森林	12,12	不可思议剧场版,风之谷	2,2
浪客剑心追忆篇 4	1	五星物语,七都市物语	1,1	南海奇皇(新世纪福音战士之后剧作)	6	金田少年事件薄,心跳回忆	9,2	破邪大星.寄生前夜(真人版)	3,2
封神演义,特遣队	4,6	白色猎人,神密的世界	9,4	真三一万能侠(世界最后的日)	7	爱情白皮书,魔女的条件	11,11	课本没教的故事,猛鬼校园	2,6
柯南——精选集	1	魔法阵都市,梦幻骑士	11,5	食人,兽兵卫忍风帖	6,2	三姐妹侦探团	10	攻壳机动队,特搜机动队	2,3
柯南——来自黑暗组织女子	2	英雄本色,A、D 警察	1,1	力古斯托拉宇宙战记	6	超时空要塞,玲音	12,5	钢铁新世纪,SD 高达 G	4,1
圣传,魔女宅急便	2,2	圣斗士星矢——真红少年	1	浪客剑心 TV 版,剧场版	12,2	可有记起爱,亚基拉	2,2	口袋妖怪 TV 版,新无责任舰长	15,5
无限地带 2、3 枪神	6,13	侍魂(1-2),街霸 2	2,2	浪客剑心追忆篇(1-3)	3	超时空要塞Ⅱ,超时空加强版	3,4	圣子到 2,神秘世界	13,4
GTO(动画版)1~5 集	5	逮捕令,恋爱后补生	2,1	重战机(电影版),千年女王	2,2	超时空要塞 D7,爆炎	1,2	生化 3,3 个猎人	1,1
心跳回忆(动画版),少女革命	1,13	银河少女警察,地狱先生	1,1	哥布拉(电影版),火圣旅团	2,1	新世纪 GPX,天空战记	2,3	**日本动画音乐 CD**	
大运动会,青色宝贝	9,6	透逗魔道士,超人学园	3,2	风魔小次郎,北斗之拳	3,2	圣魔战记,斗神传	2,2	樱花大战 2,幽游白书	2,1
圣斗士星矢——钢铁神兵	6	火魅子传(1-4),W 杀人课	4,2	GTO Ⅰ、Ⅱ,老师你知道吗?	12,12,12	圣子到,银河英雄传说系列	12,8	心跳藤崎诗织,歌曲精化篇	1,1
时空转超,赏金猎人	6,9	吸血鬼美夕,吸血姬美夕	6,2	高校教师,不老的传说	11,12	Heart,勇者斗恶龙	1,10	超时空主题歌,加强版原声带	1,1
冒险少女娜汀亚	2	火宵之月,水晶国传说	2,3	好消息,苏醒之金狼	12,11	罗达充 -阳光普照,大学物语	1,2	新世纪 EVA,机动战士精选集	1,1
星方天使,星界之纹章	1	高达 W,Z,ZZ,V,G	17,17,16,17,17	非洲之夜,恋的暴走特急	11,12	银河铁道 999,魔装机神	1,6	电视卡通主题歌总动员精华 3	1
不可思议——朱雀篇,青龙篇	10,9	高达 08MS 小队,剧场版	6,1	老师的奇遇 2,东京大学物语	13,10	城市猎人,爱与连发枪	2	宫崎骏主题歌,罗德岛战记	1,1
金田一歌剧院幽灵	2	高达 08MS 小队完结篇	1	新闻女郎,101 次求婚	11,12	便衣女刑警	2	99 特新日本歌曲精选 1,2	2
98 拳王,99 拳王	1,1	高达 0080,高达 0079	3,6	恋爱季节,恋爱本色	12,12	百万黄金	1	古灵精选(橙路)单曲精选	1
青之 6 号(1~3),绝爱	3,1	高达 0083,剧场版	6,2	透明人间,成田离婚	13,10	海滩之战	1	太战 8 主题歌,浪客剑心歌集	1,1
病毒(99 年日本第一部全 3D 人形动画)	3	高达 0079——大地上之高达	9	东京爱情故事,青之时代	11,11	天才犯罪教授	2	机械人大战 F 主题歌	1
剑风传奇,太空 8	13,1	高达 F91,高达之马沙反击战	2,2	一吻定情 Ⅰ、Ⅱ,24 小时急症室	12、6、12	X 战记,99 城市猎人	2,2		
橙路 TV 版,剧场版	24,1	高达 W——停不了的华尔兹	2	恶女,带面具的女人	11,10	库伦魔法史,3X 猎人	6,2		

欢迎西安本区及西北地区同行来本本心批发!

邮购(收款)地址:西安市团结路南路 1 号新土门市场 8 街 27 号　收款人:赵青林　邮编:710077　电话:(传真)029-4221094(早 9 点·晚 7 点)　批发业务:01379180949
广州分店:广州市日用工业品交易市场 2 楼 86 档永信电器商行　联系人:石小姐
乘车路线:西安火车站乘 103 路车,到丝绸群雕下车向南 300 米,611 路车到团结南路向北 300 米,小树林新土门市场西区 8 街 27 号,山林电玩恭候您的光临。

玩友神州社会员杨子江开办(LV.64,职业:教皇)
闯关族挚友,信誉的保证

天津海虹游戏

两个月以来,各地玩友对小店的信赖和支持大大超出我们的预料之外,手忙脚乱之余,在此向各位说声谢谢。在看到本期广告时,许多玩友都应收到我们的有奖明信片了,愿您在这世纪交汇的千年纪中取得好运,明年各方面皆 level up! 从售后服务反馈和玩友的意见中,我们听到很多建议,在这期据此将进行一些调整,并刊正以前的一些谬误,详细条款见节目表下面。鉴于只购买 1 片的玩友投诉货物损坏情况较多,特取消 1 片起邮的规定,并按玩友们要求增加特快专递邮寄,方法是在所购买商品原价基础上增加 25 元特快费。例如您购买 3 张金碟,价格为 60 元,又想购买 5 张 PS 普通碟(30 元),3 本小本攻略(10 元),总额为 100 元,再加上 25 元特快费,我们将以特快发货,保证无破损无丢失,发货后 3 日内保证收到。

土星金碟 庆应游击队;幻影战士;新忍传;守护英雄;花小路大作战;爆笑三人组;3D 炸弹人;洛克人 X4;盗墓者;忍者丸;忍者查查丸;索尼克合集;索尼克赛跑;快打刑事;破坏城市;蜡笔小新;侏罗纪公园;太郎丸;龙与地下城(2CD);电梯大战;骨头先生(2CD);VR 战士对格斗之蛇;饿狼 5;豪血寺一族 3;漫画英雄;西曼对街霸;漫画英雄对街霸;东京番外地(2CD);生与死;少年街霸 2,3;街霸合集(2CD);VR 战士 2;Q 版 VR 战士;96 拳王;97 拳王;恶魔战士 2,3;格斗战斧;电脑战机;斩红郎无双剑;天草降临;格斗之蛇;真人快打合集;大头拳击;全日本摔交;真人摔交;罗媚斗;斗士历史;水浒演武;伟大龙珠传说;七龙珠真武斗传;篮球飞人;98NBA;98NBA LIVE;FIFA97;FIFA98;98 世界杯;98 世界杯 WLS;炎之射手;J 联盟足球;战术足球;GO GO 足球;实况棒球 3;97 冰球;冬季奥运会;98 滑雪;打比赛马;台球 3;美少女台球(2CD);心跳回忆;藤崎诗织个人珍藏集;彩之爱歌(2CD);旅立之诗(2CD);恋爱魔法学园;美少女梦工厂 3;With you(2CD);钢铁女友(2CD);卒业;首映日 2(2CD);恸哭;放课后恋爱俱乐部(2CD);黑之断章;生化危机;异灵(EO,4CD);月花雾幻潭(2CD);深海恐惧(2CD);南极冰怪;世嘉拉力;梦游美国;F1 赛车;TT 摩托;首都高速赛车;老虎机;危机制造者;格林威志赛车;Q 版赛车 3;公路最强赛车;赌城拉斯维加斯;同级生麻雀;究级麻雀 R;麻雀狂时代;96 麻雀狂时代(2CD);雀帝(2CD);实况麻雀;实况麻雀 2(2CD);麻雀学园祭;妖精麻雀中文;麻雀 2,3,4(1CD);恋爱麻雀花札;海滩麻雀;恋之麻雀;EVA 麻雀;上海麻雀;大牌岩;泡泡龙 1,3;街霸方块;樱花方块;樱桃小丸子;动物方块;越南战役;机动战士高达;重装机兵 2;死亡之屋;战区 51;妖霸天下;VR 战警 1,2;苏美坦克战;飞龙 2;究级虎战机;雷鸟 5;巴沙根战机;四国战机;海底大战争;战国;1945 /1,2;冲破火网;雷电风暴 2;逆鳞弹;怒首领峰;苍穹红莲队;采京太阳表决;BATTLE 战机;阿帕奇直升机;棉花小魔女 1,2;空牙外传;武士道列传;银河之星;银河之星 2(2CD);LUNAR 魔法学园;格兰蒂亚(2CD);白发魔女(2CD);英雄传说 1+2;冒险活剧;天外魔境(2CD);亚鲁巴战记;绿野仙踪;公主王冠;光明与黑暗;光明与黑暗外传;精灵王;水浒 108 星;仙剑奇侠传;王国传说 1,2;三国 4,5;光明力量 1,2,3;命令与征服(2CD);梦幻模拟战 1+2,3,4,5;龙之力量 1,2;炼金术士;魔剑美神;少年兵团;便利店时代;大航海时代 2;大航海外传;神秘岛中文;太平洋之岚 2;大战略 1,2,3;机器人大战 F;机器人完结篇;樱大战 1(2CD);樱大战 2(3CD);魔兽争霸 2;惑星强袭(2CD);SD 高达 G 世纪;信长天翔记;信长将星录;街(2CD);三国英杰传中文;三国孔明传;毛利元就;仙窟活龙大战(2CD);皇家骑士团 1,2;魔幻侠影;魔法骑士;梦幻之星合集;文明;巴洛克;剑与魔法;少女革命(3CD);魔法少女;百物语(2CD);卡片召唤师;人神大战;龙之力量外传;太阁立志传 2;基伦的野望;基伦的野望资料篇;伊苏国合集;黑色细胞;战斗之旅;维新之岚;失落古代文明;新装大开店;巫术合集;数码暴龙;大富豪 2;西部枪手;武装雄师 1,2;VG 女子格斗;大力士 2;恶魔城;魔法疾风大作战;世嘉三四郎;皇帝游戏(2CD);森高千里(2CD);真人冒险大作 8CD 幽灵。**销费 40 元送攻略,邮费 5 元,存货不多,预购从速。**

索尼金碟 皇家骑士团 2;太空战士 4,5,6;万达尔之心 1 代;妖精战士 1,2;大航海时代 2;大航海时代外传;前线任务抉择;凝望骑士;太空战士 1-6 代资料盘(1CD);少年街霸 1,2;8 人街霸;街霸合集(2CD);幻想水浒传 1;D 之食卓(3CD);少年兵团;盗墓者 1 代完美版;亚特兰大奥运会(KONAMI);妖精战士怪物赌场篇(2CD);新机器人大战;新 SD 战国传机动武者大战;日版生化危机 2 震动版(保证不定版,2CD);心跳纪念品;虹色青春;彩之爱歌(2CD);心跳方块;高达格斗之王 1,2;太阁立志传 2;三国 4 中文;WILD ARMS1 代;三国志霸王大陆;钓鱼太郎;神秘医院(2CD);双截龙;铁拳 1 代;浪客剑心格斗篇;四国战机;星际格斗(CAPCOM);鬼魂力量 1;爆走兄弟迷你四驱车;J 联盟育成足球;天下统一;黑之剑;阿兰多拉 1 代;第一猎手;浪漫传说 1 代英,日版;足球自由人;织田信长;大运动会;超魔神英雄传;山脊赛车 3;拳王京(好版);龙的最终进化形态;三国孔明传;毛利元就;暗黑破坏神(动画版);双面女郎(2CD);拥抱季节(2CD);森巴结它(2CD);雪割之花(2CD);樱花传说(2CD);L 的季节;七大文明;REFRAIN LOVE 一代;REFRAIN LOVE 二代(2CD);雅达利经典 30 合一;封魔传奇(beyond the beyond);RPG 创造室;玛莉工作室;艾莉工作室;超人学园钢帝王;苍狼白鹿 4 成吉思汗;R-TYPE;雷鸟 5;沙罗曼蛇大战略;打碟机 DJ 一代(2CD);DJ 二代(2CD);DJ 三,四代;暴力摩托 1 代;ps 5903,9000 系列机型专用金手指模拟器。

1. 本店 PS,SS 金碟 20 元/张,含普通挂号邮费,2 张起邮。10 张以上(含 10 张),每张 16 元 含普通包裹邮费,全部金碟保证现货。
2. 本店 PS 普通碟一律 5 元/张,邮费 1 元/张,包含最新上市节目,10 片起邮。和金碟一起购买可以 5 张起邮。新节目请参考相关杂志预售表,因经常有延期发售情况并且销量很大,购时请多写备选节目。
3. 小本 PS 攻略书 40 余种,2 元/本。最新热门节目完全攻略书,时空之旅,时空之旅 2,妖精战士 3,晶莹之露,地狱方舟,女神异闻录 2,寄生前夜 2,大航海时代 4,龙骑士传说,修道院之谜等,5 元/本。以上攻略邮费一本 2 元,两本 3 元,每加 1 本增加 1 元邮费。圣剑传说,实况足球 4 彩本攻略,10 元/本,邮费 5 元/本。
4. 千僖年隆重推出精品游戏台历,每本 25 元含邮费,品种有太空 8,铁拳,心跳回忆,,贵正和作品集,新世纪 EVA,饿狼传说,侍魂,我的爱神。
5. 邮购地址:天津市和平区兴安路 185 号。邮编:300020。收款人:杨子江。联系电话:022-27308685。E-MAIL:yzjrpg@188.net.

节目单装订成册,印刷精美,5 元 1 份。邮购时请务必写明详细地址及邮编。汇款 30 日内未收到货的玩友请来电查询
欢迎使用免费电子邮件系统 http://www.188.net/欢迎使用免费电子贺卡系统 http://card.188.net/时代--http://time.188.net/

成都火星电玩

日本游戏机及配件 卡通 VCD、CD 大集合

日本 VCD 卡通动画

名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数
非常偶像 KEY	2CD	罗德岛战记	6CD	金田少年事件薄(金)	13CD	走向心灵(TO HEART)	1CD	十兵卫	1CD
JOJO 奇妙冒险	3CD	浪客剑心	26CD	魔鬼天使战警	3CD	银河少女警察	1CD	独裁者	2CD
天地无用	8CD	宫崎骏歌集 MTV 精选(金)	1CD	新世纪福音战士(完结篇)	2CD	LAIN	5CD	钢铁神兵 BTX	7CD
恋爱候补生	1CD	高达－新机动武斗传 G(金)	17CD	学园侦探团(金)	7CD	新世纪龙之子登场	1CD	勇者斗恶龙	10CD
勇者斗恶龙	10CD	高达－新机动战记 W	17CD	魔剑美神(秀逗魔道士 1－3)	3CD	99 城市猎人(剧场版)	2CD	日本卡通主题歌 MTV 精选	3CD
橙路(剧场版)(金)	2CD	高达 MS08 小队	6CD	听到涛声(金)	1CD	地狱先生之神眉	1CD	新吹波糖危机	7CD
暗黑破坏神	3CD	高达 0080	3CD	太空战士 8 代 CG 动画	1CD	名侦探柯南		史巴斯 1－2－3	2CD
天空之城	2CD	高达 0083	5CD	青之六号	3CD	连续两大杀人事件	2CD	灵魂力量	9CD
DNA²	5CD	高达 Z	17CD	五星物语(金)	1CD	天地无用(剧场版)	2CD	宙夜省目	1CD
橙路	24CD	高达 ZZ	16CD	樱花之花组(金)	2CD	星界之纹章	1CD	魔影紫光	1CD
97 城市猎人－天才犯罪教授	2CD	高达 X(金)	17CD	鬼神童子 ZENKI	1CD	爆炎(剧场版)	2CD	机器人保卫战	2CD
89 城市猎人－爱与宿命连发枪	2CD	高达 F91	2CD	精灵使(金)	1CD	琥珀之追击(剧场版)	1CD		1CD
百万美金明星、海滩城市之战	2CD	新机动战记 W(1－3)(金)	1CD	杀人课	2CD	风之名仗	2CD	飞龙战士	2CD
城市猎人－便衣女用警	2CD	攻壳机动队	2CD	彼男彼女的故事	10CD	高达 0079－年中之战争	6CD	高智能方程式	1CD
樱花大战(1－4)	2CD	绀碧之舰队(金)	2CD	世界末日	2CD	破邪大星	3CD	超神姬	1CD
万能文化猫娘(金)	3CD	少女革命	13CD	饿杀罗鬼	3CD	南海奇皇	5CD	课长王子	1CD
幽游白书(剧场版)	2CD	新罗德岛战记	9CD	特搜机动队	3CD	麻未之部屋	7CD	妖精战士	2CD
电影少女	3CD	天空战记	3CD	冒险少女娜汀亚	2CD	心跳回忆动画版	2CD	艾狄龙	7CD
X 战记	2CD	强殖装甲(金)	3CD	GS 美神	15CD	火魅子传	6CD	最游记	1CD
梦幻街少女(金)	2CD	口袋怪物(金)	15CD	银河英雄传全集(金)	55CD	恋爱候补生	1CD	迷宫物语	1CD
真孔雀王	2CD	铁拳 2(金)	2CD	不可思议的游戏(剧场版)	2CD	青空少女队	2CD	99 拳皇	1CD
圣子到 BOY	12CD	孔雀王 2	3CD	3＊3 只眼(第一部)	4CD	烈火之炎	14CD	地裂	1CD
新天地无用(金)	1CD	浪客剑心(剧场版)	2CD	高达 MS08 小队(完结篇)	1CD	侍魂 2	2CD	机械人保卫战	2CD
超时空要塞－可有记起爱	2CD	王立宇宙军	2CD	真三一万能侠	7CD	兰色种子	13CD	库洛魔法使	7CD
超时空要塞(加强版)	4CD	银河英雄传说(剧场版人新的战争之序曲)(金)	2CD	银河英雄传说系列(金)		剑风传奇－铬印战士	13CD	生化危机Ⅲ CG	1CD
超时空要塞 2 代	2CD	攻壳机动队 M－66(剧场版)(金)	3CD	白银之谷	2CD	∀高达	6CD	宝魔猎人	3CD
超时空要塞歌集(金)	1CD	魔法骑士 OVA 版(金)	1CD	朝之歌、夜之梦	2CD	幸运女神	4CD	秘密警察	4CD
超时空要塞 7	1CD	新海底军舰(金)	2CD	污名	2CD	青涩宝贝	12CD	花样男子	1CD
龙猫	2CD	98 拳皇(攻略)(金)	2CD	魔术士(奥梵)	9CD	新橙路(剧场版)	2CD	机动警察的诞生	3CD
青空少女队	1CD	高达之逆袭之夏亚	2CD	力古斯托宇宙战记	6CD	GTO 动画版	9CD	我是大哥大	7CD
百变狸猫(金)	2CD	吸血姬美夕	2CD	VISITOR(访问者)	3CD	水晶国传说	2CD	星方武侠	6CD
美少女战士(金)	1CD	统梦(金)	1CD	EAT－MAN(食人)	6CD	学校的幽灵	6CD	地狱老师	16CD
圣传之双贼炎雷版	2CD	侍魂 OVA(破天降魔之章)	1CD	海贼王	1CD	W 高达(剧场版)	2CD	逮捕令(剧场版)	2CD
我的爱神	3CD	学校的幽灵	6CD	魔装机神	6CD	枪神	13CD	倒凶十将传	2CD
风之谷	2CD	剑风传奇	13CD	浪客剑心追忆篇	4CD	幽游白书 TV 版	24CD	恶魔战士	4CD
3＊3 只眼圣魔传说(二)	3CD	宇宙骑士 2(金)	4CD	宇宙海贼之莱茵的黄金	2CD	魔法阵都市	11CD	名侦探柯南:	
龙骑士战士(金)	6CD	真女神转生	2CD	光明战士－阿基拉	2CD	课本没教的事	2CD	世纪末之魔术士	2CD
魔剑美神(金)	2CD	幽灵公主(中文版)	2CD	魔法骑士特别版	2CD	新吸血姬美夕 TV 版	12CD	来自黑暗组织的女子	2CD
阿尔斯兰(金)	4CD	圣斗士星矢－海星篇(金)	5CD	街霸 2(剧场版)	2CD	地狱侦探团	9CD	天地无用外传	9CD
相聚一刻	16CD	圣斗士－真红少年(金)	2CD	大学物语	2CD	逮捕	1CD	新天地无用	9CD
新世纪福音战士(TV 版)	13CD	圣斗士－最终战士,圣斗士－黄金苹果(金)	2CD	圣斗士・北欧篇(金)	9CD	阳光普照	1CD	天地无用(完结篇)	2CD
新世纪福音战士(剧场版)	2CD	高达 0079	9CD	圣水奇缘(金)	2CD	特遣队	6CD		
超魔神英雄传(金)	4CD	圣斗士－BTX(金)	9CD	绝爱	1CD	记忆	2CD		
浪客剑心(特别版)(金)	1CD			东京巴比伦	1CD	超时空要塞 D7 OVA 版	4CD		

特别注意: 应广大卡通爱好者要求,本部特开展卡通 VCD 补单服务(即补齐您原有 VCD 残缺部分,任何 VCD 可单张购买,不用全套购买,VCD(无论金银碟 8 元/张) CD 12 元/张 邮费:15 元(无论多少),并赠送产品详细目录 1 份。

日本卡通片歌曲(音乐)CD

所有音乐 CD 均为 12 元

编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称	编号	名称
GGG－001	超时空要塞 －实况演唱会	GGG－050	闪电霹雳车 SAGA /精选集	GA－010	相聚一刻剧场 版 大全集	GA－061	美少女战士主题歌精选集	A&G－002	侍魂 OVA
GGG－002	超时空要塞 7ACOUSTIC FIRE	GGG－051	魔法骑士 OVA 原声集	GA－012	MACROSS PLUS 原声带Ⅱ	GA－062	新机动战记 VOL.1	A&G－003－005	纯爱手札 电玩精选集 2
GGG－003	GHOST IN THE SHELL 攻壳机动队	GGG－052－053	新世纪 EVA－交响乐	GA－013	幽游白书歌唱精选集	GA－063	新机动战记 VOL.2	A&G－006	纯爱手杨 歌曲精华篇
GGG－004	DRAGON BALL 七龙珠最强之道	GGG－054	超时空要塞 7 /OVA 原声集	GA－016	乱又 1 /2 精选合集 VOL.1	GA－064	新世纪 EVANGELION VOL.1	A&G－007－010	太空战士
GGG－005	日本卡通主题歌集	GGG－055	超时空要塞 7'98 单曲精选	GA－017	乱又 1 /2 精选合集 VOL.2	GA－065	新世纪 EVANGELION VOL.2	A&G－012	纯爱手札
GGG－006－008	银河英雄传说第三期	GGG－056	超时空要塞 7 /ENGLISH FIRE	GA－019	魔法骑士 SONG－BOOK	GA－066	天地无用剧场版 IN LOVE	A&G－022	电玩音乐精选合辑
GGG－009－010	DRAFON BALL 2 龙珠	GGG－059－060	非常偶像 KEY /主题歌集	GA－026	日本畅销卡通主题歌大全集 VOL.1	GA－067	超时空要塞 TV 版主题歌 /插曲总动员	A&G－024	樱花大战之实况录音盘
GGG－012	新世纪 EVANGELION 特别纪念	GGG－063	梦幻游戏第二部音盘体系统 3	GA－027	日本畅销卡通主题歌大全集 VOL.2	GA－068	96 年日本卡主题歌总动员 VOL.1	A&G－031	太空战士 7－重奏版
GGG－014	魔法骑士歌唱精选集	GGG－065	偶像防卫队 /歌唱大集合	GA－028	天空战记主题歌精选集	GA－070	新机动战机 W VOL.4	A&G－035	攻壳机动队 /PS 版原声集
GGG－016	机动战舰原声集	GGG－066	98 日本卡通票选排行	GA－029	古灵精怪(橙路)主题歌集	GA－071	新世纪 EVA VOL.3	A&G－037	樱花大战 2 /歌谣全集
GGG－019	天空战记原声集	GGG－072	名侦探柯南 /主题歌集	GA－030	古灵精怪(橙路)单曲精选集	GA－072	96 卡通主题歌总动员 VOL.2	GAME－007－009	太空战士
GGG－020	天空战记原声集	GGG－073	天空战记	GA－031	乱马 1 /2DOCO 精选合辑	GA－073	96 卡通主题歌总动员 VOL.3	GAME－139－140	勇者斗恶龙Ⅵ
GGG－022	97 卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG－074	魔法骑士 /OVA OVL.1	GA－032	乱又 1 /2 音乐的铁人	GA－074	电视卡通主题歌精华总动员 3	GAME－139－150	纯爱手 /札歌曲精华篇 2
GGG－023	97 城市猎人主题歌集	GGG－077	幽游白书 /歌唱大 合	GA－033	幽游白书 SUPER COVERS	GA－077	鬼神童子歌唱精选集 1	SM－202	宫崎峻作品精华集
GGG－024	金田一少年之事件簿原声集	GGG－078	宫崎骏作口精华集 VOL.1	GA－037	MACROSS PLUS 原声带	GA－078	鬼神童子歌唱精选集 2	SM－214	罗德岛战记 /吟游诗人之记忆
GGG－028	新世界 EVA 剧场版 DEATH 篇	GGG－079	宫崎骏作口精华集 VOL.2	GA－038	不思议游戏单曲精选集	GA－080	三国志英雄的黎明原声合辑	SM－275－277	超时空要塞
GGG－030	97 卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG－081	新机动战记 /OVA 主题歌集	GA－039	城市猎人精选合辑	GA－081	三国志长港的燃烧原声合辑	SM－320	幽游白书 /交响乐曲精选
GGG－031	97 卡通主题歌精选集 VOL.1	GGG－083	神剑闯江湖剧场版 /维新志士之镇魂歌	GA－041	机动警察精选合辑	GA－082	96 日本卡通主题歌总动员 4	SM－368	心跳回忆
GGG－032	新天地无地音乐篇 VOL.1	GGG－084	魔法少女 /歌唱大集合	GA－042	城市猎人特别篇电影原声带	GA－083	无地无用 96 巡回演出	SM－381	超时空要塞
GGG－033	天地无用剧场版	GGG－085	宫崎骏作品精华集 VOL	GA－044	攻壳机动队电影原声带	GA－084	X 原声合辑	SM－397	灌篮高手 93－96 年主题歌集
GGG－037	97 女神事务所－单曲精选	GGG－086	异次元之世界 /音乐篇	GA－045	魔法骑士 SONGBOOK2	GA－085	96 主题歌票选排行榜	SM－389	幽游白书
GGG－038	97 卡通主题歌精选	GGG－089	98 年标选排行榜 VOL.2	GA－046	圣斗士星矢精选 合辑	GA－086	秀逗魔导士主题歌精选 1	SM－215	超时空要塞
GGG－038	97 卡通主题歌精选	GGG－090	少女革命 /绝对进化革命前夜	GA－047	银河英雄传说精选合辑	GA－087	秀逗魔导士主题歌精选 2	KMA－094	机动战士主题歌集
GGG－039	电影少女－原声集	GGG－093	罗德岛战记 /TV 版英雄骑士传	GA－048	罗德岛战记精选合辑	GA－088	新古灵精怪映像纪念专辑	KMA－140	浪客剑心
GGG－040	电影少女－印象集	GGG－096	魔法英雄传 /音曲精选 集	GA－049	新吸血姬美夕精选合辑	GA－089	美少女战士主题歌精华集	GA－067	太空战士八主题歌(王菲主唱)
GGG－042	美少女战士 S－音乐精选	GGG－097	神剑闯江湖 /歌唱精选集	GA－053	电视卡通主题歌总动员 VOL.1	GA－090	机动战士第 08MS 小队	GGG－142	吸血姬美夕
GGG－043	EVA 剧场版－真心为你	GGG－098	楚幻游戏 /OVL 歌唱精选集	GA－054	电视卡通主题歌总动员 VOL.2	GA－095	天地无用鬼之耶诞节之夜	A&G－018－109	纯爱手札歌曲
GGG－044	新天地无用－音乐篇	GA－001	SLAMDUNK 高手 TV 版歌曲大全集	GA－055	七龙珠 Z 18.1 /2 特别篇	GA－096	美少女战士	A&G－020－021	97 格斗天王音乐
GGG－045	名侦探柯南－主题歌集	GA－002	DLAM DUNK 灌篮高手 95 电影版	GA－056	圣斗士星矢 1996 歌唱精选集	GA－097	幽游白书交响乐曲精选集	A&G－041	超级机器人大战 F 完结
GGG－046	梦幻游戏第二部 VOL.1	GA－004	福星小子 TV 版大全集	GA－057	新机动战机－W VOL.3	GA－098	神剑闯湖原声合辑 2	A&G－044－045	超级机器人大战歌集
GGG－047	梦幻游戏第二部 VOL.2	GA－005	福星小子剧场版大全集	GA－059	灌篮高手主题歌插曲总动员	GA－099	新古灵精怪(橙路主题歌集	SS－01－05	圣斗士星矢(5CD)
GGG－048	新世纪 EVA REFRAIN	GA－006	相聚一刻 TV 版主题大全集	GA－060	不思议游戏 －青龙逆袭篇	A&G－001	樱花大战		

品种	价格/邮费	品种	价格/邮费	品种	价格/邮费	品种	价格/邮费	品种	价格/邮费	品种	价格/邮费
PS 机(9002)	1180/100	任天堂 GB 机(彩)	580/15	PS 机(9003)	1200/100	街皇转换板(2 代)	630/40	PS 跳舞毯(2 代)	80/20	游戏室计时转换器	180/20

日本电视连续剧精选

名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数	名称	枚数
午夜凶铃(恐怖电影)	2CD	根屋之下Ⅱ	12CD	神・爱再多一点	12CD	爱情白皮书	11CD	金田一:上海鱼人传说	2CD
心跳的回忆真人版	2CD	恋爱世纪	11CD	寄生前夜	2CD	成田离婚	12CD	是谁偷走我的心	5CD
新同居时代	2CD	东京爱情故事	11CD	一吻定情	6CD	协奏曲	10CD	101 次求婚	12CD
沙滩小子	12CD	续星之金币	12CD	金田－少年记事薄	9CD	麻辣老师(GTO)	12CD	鬼之妻家	12CD
圣者之行进	11CD	失乐园	13CD	与爱同行	11CD	兄弟	12CD	男人 35 岁	11CD
沙滩少子(剧场版)	2CD	跟我说爱我	12CD	三姐妹侦探团	10CD	世纪末之诗	12CD	感官新世界之邂逅	12CD
悠长假期	11CD	真昼之日	12CD	信长之野望	2CD	东京仙屐奇缘	11CD	恋爱季节	12CD
根屋之下Ⅰ	11CD	理想之结婚	10CD	沉睡森林	12CD	新闻女郎	11CD	美味关系	10CD

以上日剧均为 10 元/张

注:本部急需废旧 PS 机光头作研究,凡寄来废旧 PS 光头者可换 VCD 4 张或 PS 碟 6 张。

邮购地址:成都市建设路邮局转 5A－199 信箱 肖忠发(收) 邮编:610051 电话:(028)3360988 电子邮箱:marsgamt@263. net

门市电话:028－3384518 电脑管理,万无一失,函索详细目录者请自备回邮信封,贴足 1.6 元邮票。

地址:成都市成华街四号附 5 号(城隍庙市场侧) 查询 VCD、PS、SS、GB 及游戏机配件详细情况可到网上商店:WWW. marsgame. com

分店地址:成都市大发电器市场 3 区 50 号 门市电话:(028)6741652

注意:以上价格仅限邮购 VCD(无论金银碟 8 元/张)CD 12 元/张 邮费:15 元(无论多少),并赠送产品详细目录 1 份。



上海虹口游戏总汇

狂卖 惊喜 招募

凭此广告购 平面卡 立体卡 GB卡 **6.8折**

购 PS机 SS机 DC机 提供终身免费租卡 终身维修服务

金卡会员(详情咨询本部)

一卡在手 万事无忧

经营方式:零售、批发、贴换、收购、修理、租借、邮购等。

地址:上海市虹口区四川北路1717号,虹口第二工人俱乐部内北5号。 电话/传真:63571562

开户行:上海招商银行川北支行 0021－55484037 订货热线:63248000×40分机

震撼出击

凭广告方可申购

	原价	特价		原价	特价
平面机	158	58	PS 振动手柄	198	88
立体机	258	128	DC 振动包	298	168
PS 跳舞地毯	148	68	GB 对打线	49	9
PS 电吉它	298	138	GB 电源	39	9
PSS 端子线	49	10	MD 手柄	29	9
PS 振动方向盘	499	199	SS 手柄	49	19
PS9002 金手指	50	9	GB 充电板	98	39
PS 飞行摇杆	298	98	GB 放大镜	49	19
PS 电影卡	499	239	PS 彩色限定手柄	98	19

梦幻总动员

终于系列化!!!

NO.1

●64 面彩页

●64 面黑白面

●附赠豪华 VCD

●定价仅为:12.50 元

每月一本,

每月一次的享受!

每月一次的感动!



中国动漫资讯书籍的最高水准!

中国动漫资讯书籍的最低价格!

最权威的评述,最豪华的印刷!

最出色的编辑,最真诚的奉献!

谨以此网站献给喜爱动漫、游戏的朋友

WWW.NEWTYPE.COM.CN

NEWTYPE 网络社区

电子游戏与电脑游戏





鸣谢:北京网易公司

■统一刊号: ISSN1005－250X / CN46－1039/G3 ■定价:6.50元